中国台湾版、中国香港版PS3主机发售日、售价发表 | 两款新色彩PS2、三款新色彩PSP年内上市




优惠价 ¥5.80元
17 LeveL
2006.11B
游戏/网络/音乐互动志
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

# PLAYSTATION3 盛世来临

PS3首发特辑

## 现在就买PS3值不值？

PLAYSTATION 3

SONY SELECT START

[新作/Previews]

蓝龙 X360

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速 PS2

股商 瞬 NDS

MUL 耶利哥
MUL 暗之领域
MUL 吸血鬼杀手哈克
X360 龙骑士
GBA 最终幻想VI ADVANCE
Wii 火焰之纹章 拂晓之女神
MUL 地狱男爵
NDS 两手都要硬
PSP 使命召唤 胜利之路

[特稿]

不能免俗的王婆卖瓜

[掌机研究室]

升级的时候到了！
2.71 SE-B2详细解析

[动漫游]

动荡年代下的武士镇魂歌

本期推荐动画·幕末机关说 伊吕波歌

妙文·历史幻想传说

levelup 音乐台

音乐小特辑·ZARD十五周年纪念

01 朵拉的开场白/02 永不终结（《保镖》主题曲）/03 Good-bye My Loneliness（ZARD小特辑）
04 动摇的心（ZARD小特辑）/05 虽然就在你身旁（ZARD小特辑）/06 My Friend（ZARD小特辑）
07 永远（ZARD小特辑）/08 旋转的命运之轮（ZARD小特辑）/09 Waiting On The World To Change（欧美流行推荐）
10 Winter Love（日韩流行推荐）/11 Blow Me Away（健身教室推荐）/12 I Knew I Loved You（网友点播）
13 主题是爱（佳文选读）/14 声优作品赏析（钉宫理惠《灼眼的夏娜》）/15 恋爱写真（大塚爱演唱）

CD
音乐小特辑
ZARD十五周年纪念
LEVELUP 游戏城寨 Level.11
2006.11B


Heavenly Sword

# 目录 CONTENTS






COVER STAFF
封面：PLAYSTATION3
© SCE
封面设计：周仁龙


LeveL 17
2006.11B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066


**levelup 音乐台曲目**

| | | |
|---|---|---|
| 01 | 朵拉的开场白 | |
| 02 | 永不终结 | 《保镖》主题曲 |
| 03 | Good-bye My Loneliness | ZARD小特辑 |
| 04 | 动摇的心 | ZARD小特辑 |
| 05 | 虽然就在你身旁 | ZARD小特辑 |
| 06 | My Friend | ZARD小特辑 |
| 07 | 永远 | ZARD小特辑 |
| 08 | 旋转的命运之轮 | ZARD小特辑 |
| 09 | Waiting On The World To Change | 欧美流行推荐 |
| 10 | Winter Love | 日韩流行推荐 |
| 11 | Blow Me Away | 健身教室推荐 |
| 12 | I Knew I Loved You | 网友点播 |
| 13 | 主题是爱 | 佳文选读 |
| 14 | 声优作品赏析 | 钉宫理惠《灼眼的夏娜》 |
| 15 | 恋爱写真 | 大塚爱演唱 |










# PLAYSTATION3 盛世来临 ——LET'S PLAY BEYOND

1994.12.3 PlayStation发售
2000.3.4 PlayStation2发售
2006.11.11 PLAYSTATION3盛世刚刚揭开序幕……
久多良木健："PS3：开创电脑娱乐次世代！"

2005年5月17日，久多良木健先生在"E3 2005"索尼新闻发布会上对外正式公开了"PlayStation"家族的新生贵族PLAYSTATION3，其前卫的造型、优越的主机性能很快引来全世界各界人士的目光。随着《潜龙谍影 爱国者之枪》、《最终幻想XIII》、《鬼泣4》、《忍者外传Σ》、《白骑士物语》等一款款大作消息的不断公布，玩家对PLAYSTATION3的期待更是一次次升温。终于，在2006年9月22日的"东京电玩展2006"发布会上，久多良木健先生信心十足地以"PS3：开创电脑娱乐次世代"为题发表了基调演讲，PLAYSTATION3正式进入了发售倒计时阶段。在PlayStation2创造了过亿的辉煌成绩后，PLAYSTATION3将怎样续写这段神话？2006年11月11日，属于它的盛世才刚刚开始……

## PLAYSTATION3 王者制霸计划

### >> 2006年11月11日 占领日本

| 硬件/周边 | 价格 |
|---|---|
| PLAYSTATION3 20GB版本 | 49900日元 |
| PLAYSTATION3 60GB版本 | 开放价格 |
| "六轴(SIXAXIS)"无线手柄 | 5000日元 |
| 记忆卡转接器 | 1500日元 |
| BD遥控器 | 3600日元 |

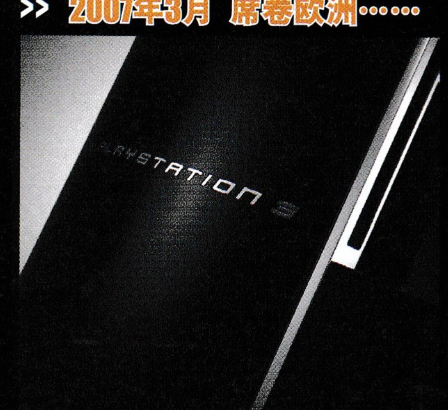
### >> 2006年11月17日 冲击北美

| 硬件/周边 | 价格 |
|---|---|
| PLAYSTATION3 20GB版本 | 499美元 |
| PLAYSTATION3 60GB版本 | 599美元 |
| "六轴(SIXAXIS)"无线手柄 | 49.99美元 |
| 记忆卡转接器 | 49.99美元 |
| PS3专用HDMI连接线 | 14.99美元 |
| BD遥控器 | 29.99美元 |

### >> 2006年11月17日 中国香港、台湾地区同步上市！

| 硬件/周边 | 价格 |
|---|---|
| PLAYSTATION3 20GB版本（港） | 3180港币 |
| PLAYSTATION3 60GB版本（港） | 3780港币 |
| PLAYSTATION3 20GB版本（台） | 14980台币 |
| PLAYSTATION3 60GB版本（台） | 17980台币 |

### >> 2007年3月 席卷欧洲……



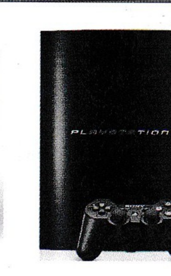




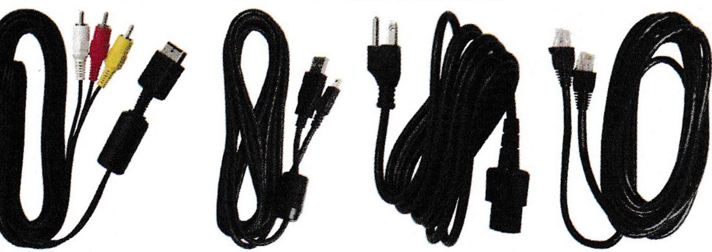
PLAYSTATION3 20GB包装




PLAYSTATION3 60GB包装




### 日版PS3主机同捆物品



■ AV端子线×1 ■ USB数据线×1 ■ 电源线×1 ■ 网线×1




■ "六轴(SIXAXIS)"无线手柄×1




■ BD遥控器×1


注1：20GB版本与60GB版本之间除了硬盘容量不同外，20GB版本还缺少了记忆棒、SD卡、CF卡插槽以及Wi-Fi无线功能
注2：PS3可兼容PS2的各种线材。

# PLAYSTATION3 首发游戏巡礼

## 日本首发游戏阵容

| 游戏译名 | 游戏原名 | 类别 |
|---|---|---|
| 源氏～神威奏乱～ | GENJI～神威奏乱～ | ACT |
| 抵抗：灭绝人类 | RESISTANCE～人类没落の日～ | ACT |
| 机动战士高达 目标锁定 | 机动战士ガンダム ターゲット インサイト | ACT |
| 山脊赛车7 | リッジレーサー7 | RAC |
| 宫里三兄弟内藏SEGA高尔夫俱乐部 | 宫里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB | SPG |

## PS3 RAC

**山脊赛车7　リッジレーサー7**　全 推荐年龄
NBGI/日版/1～14人/6980日元/2006年11月11日

**山脊赛车7　Ridge Racer 7**　全 推荐年龄
NBGI/美版/1～14人/未定/2006年11月17日

"《山脊赛车》系列"似乎已经成为首发游戏的常客，距离前作《山脊赛车6》在Xbox360主机上发售近一年的时间，《山脊赛车7》又将于PS3上给予我们新的感动。本作集中了NBGI旗下曾经担任过PSP版《山脊赛车》和Xbox 360版《山脊赛车6》的两个开发团队，将在保持系列作品原有特色的基础上，借助PS3强大的机能使游戏品质得以大幅提升，胜过《山脊赛车6》，并成为第一款正式对应1080p的PS3游戏。

本作共收录截止目前为止系列最多的20个以上的赛道以及包括最新车型在内的40种赛车，还将首次出现赛车自定义机能，每台赛车上将会实现20万种以上的变化，可以让玩家改装出个性十足的赛车。与Xbox Live对战一样，PS3版的本作将对应PLAYSTATION Network，给玩家带来最快乐的网络体验，网络模式最大支持14人同场竞速。


■绝美的高清晰画面！极速的次世代体验！

## PS3 ACT

**机动战士高达 目标锁定　机动战士ガンダム ターゲット インサイト**　未定 推荐年龄
NBGI/日版/1人/6980日元/2006年11月11日

**机动战士高达 交叉火力　Mobile Suit Gundam: Crossfire**　13 推荐年龄
NBGI/美版/1人/59.99美元/2006年11月17日

以"《高达》系列"中最为著名的"一年战争"为背景，游戏将再现联邦军与吉翁军旷日持久的宏大战争。玩家可以在联邦军与吉翁军两个阵营之间自由选择，驾驶各种型号的机动战士去完成"破坏敌机"、"敌据点制压"、"侦察"等各种各样的任务，而选用的机体数量将会随着剧情的发展逐渐增加。


■令人惊愕的机器质感！

▲由于物理引擎的加强，本作将可以对机体各部位进行破坏，遭到局部破坏后的机体战斗力会被大大削弱，这在很大程度上提高了游戏的战略性。

## PS3 ACT


**源氏　神威奏乱　GENJI～神威奏乱～**　15 推荐年龄
SCEJ/日版/1人/5980日元/2006年11月11日

**源氏：剑刃之日　Genji: Days of the Blade**　未定 推荐年龄
SCEA/美版/1人/未定/2006年11月17日


■神威奏乱！次世代动作游戏新生！

以源氏与平氏之间的争乱为背景，追求动作的爽快感为目的的"《源氏》系列"，在次世代硝烟点燃之际，终于借助PS3的强大机能得以新生。这款续作《源氏 神威奏乱》的故事发生在前作之后三年，由于得到了"魔瘴钢"的帮助，平氏军不可思议般地再度强大起来，为了探究事情真相，源义经同其兄长源赖朝决定联手铲除平氏。

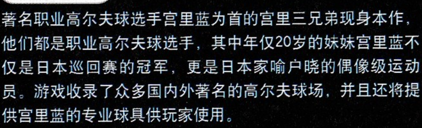
在本作中，可操作的主角除了源义经、弁庆外，还加入了前作中高人气女性角色静御前以及一名神秘角色，他们各有所长，根据需要可以在游戏中自由切换，大大增强了战略性。作为系列一大特色的"神威"系统在本作中也有了新的变化，玩家将可以主动发动"神威"，而不用再等待敌人的攻击，发动神威后，游戏画面将进入由天钢产生的特殊空间中，之后根据屏幕的按键提示进行操作，就可以对敌人发动爽快十足的"神威"攻击。另外，打倒敌人后还可以发动"钢食"技能把敌人体内的魔瘴钢吸收，并用来强化自己的武器，强化后的武器不仅性能大大加强，而且还可以获得新的技能。


**静御前**　擅长伸缩自如的武器，可同时兼顾移动和攻击。

**源九郎义经**　武器是双刀，动作以轻盈敏捷见长。

**武藏坊弁庆**　具备力拔山兮之势，擅长使用棍棒。

## PS3 SPG


**宫里三兄弟内藏 SEGA高尔夫俱乐部　宫里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB**　全 推荐年龄
SEGA/日版/1～4人/6800日元/2006年11月11日



作为一款PS3首发的高尔夫球游戏，SEGA请来了在街机版中拥有超高人气的以著名职业高尔夫球选手宫里蓝为首的宫里三兄弟现身本作，他们都是职业高尔夫球选手，其中年仅20岁的妹妹宫里蓝不仅是日本巡回赛的冠军，更是日本家喻户晓的偶像级运动员。游戏收录了众多国内外著名的高尔夫球场，并且还将提供宫里蓝的专业球具供玩家使用。



■次世代的贵族运动！

## PS3 FPS

### 抵抗：灭绝人类　RESISTANCE～人类没落の日～　15 推荐年龄

SCEJ/日版/1～40人/5980日元/2006年11月11日

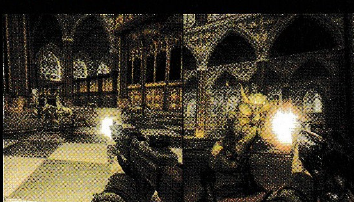
### 抵抗：灭绝人类　Resistance: Fall of Man　17 推荐年龄

SCEA/美版/1～40人/59.99美元/2006年11月17日



■如临其境！PS3首发FPS第一大作！

由Insomniac Games公司开发的《抵抗：灭绝人类》是一款科幻题材的FPS游戏。游戏将背景设定在了1951年的英国，人类正面临灭顶之灾，但罪魁祸首并不是第二次世界大战，而是由一种名为“Chimera”的恐怖生物所引发的巨大灾难。这种神秘的生物具备惊人的破坏力和复制能力，他们妄图毁灭全人类然后取而代之。玩家要扮演美国突击队员Nathan Hale，带领美国和英国的士兵与Chimera展开最后的战斗并拯救全人类，而丰富的高科技武器是唯一能依靠的攻击手段。



作为对抗Xbox360同期大作《战争机器》最有力的竞争对手，本作无论是画面还是音效都充分发挥了PS3的机能，夺目的光影效果，极具真实的物理引擎，惊心动魄的7.1声道音效写真，无不让人感叹到这款游戏的强大。

游戏中提供了丰富的多人模式，除了线下双人协力通关模式、四人对战模式外，还将对应PLAYSTATION Network，支持最多40名玩家在线对战。

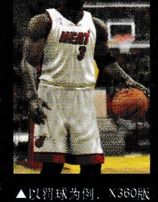
## PS3 SPG

### NBA 2K7　NBA 2K7　全 推荐年龄

2K Sports/美版/1～8人/59.99美元/2006年11月14日

以优秀的操作感著称的“《NBA 2K》系列”的最新作，本作的画面与先前发售的X360版同样细致，无论是球员皮肤表面的汗水、肌肉纹理、飘动的球衣都给人以充分的惊喜，整体效果如同观看现场直播一样精彩。而这款PS3版最出彩的不仅于画面，游戏还对应“六轴”手柄的感应功能，利用这项新特性将可以操纵球员作出各种动作，体验与其它版本完全不同的操作感。

■次世代的体感篮球！



▲以罚球为例，X360版中由推动类比摇杆来完成，而PS3版则可以利用“六轴”手柄进行体感式操作。

### 北美首发游戏阵容

| 游戏译名 | 游戏原名 | 类别 |
|---|---|---|
| 使命召唤3 | Call of Duty 3 | FPS |
| 机动战士高达 交叉火力 | Mobile Suit Gundam：Crossfire | ACT |
| 抵抗：灭绝人类 | Resistance：Fall of Man | ACT |
| 漫画英雄：终极联盟 | Marvel：Ultimate Alliance | ACT |
| 麦登 NFL 07 | Madden NFL 07 | SPG |
| 山脊赛车7 | Ridge Racer 7 | RAC |
| 全能赛车2：战线 | Full Auto 2：Battlelines | RAC |
| 刺猬索尼克 | Sonic the Hedgehog | ACT |
| NBA 07 | NBA 07 | SPG |
| 托尼滑板 八强争霸 | Tony Hawk's Project 8 | SPG |
| 泰戈伍兹PGA高尔夫巡回赛07 | Tiger Woods PGA Tour 07 | SPG |
| 源氏：剑刃之日 | Genji：Days of the Blade | ACT |
| NBA 2K7 | NBA 2K7 | SPG |
| 炽天使：二战空骑兵 | Blazing Angels：Squadrons of WWII | STG |
| 未名传奇：暗黑王国 | Untold Legends：Dark Kingdom | A·RPG |
| NHL 2K7 | NHL 2K7 | SPG |

## PS3 FPS

### 使命召唤3　Call of Duty 3　13 推荐年龄

Activision/美版/1～24人/59.99美元/2006年11月14日

以营造身临其境般的战场气氛为特点的“《使命召唤》系列”最新作，本作的主题是“战争的恐怖与狂暴”，游戏的重点转移到发生在1944年11月的巴黎解放战役，也就是著名的“诺曼底突围”。利用更加成熟的次世代机能，无论是精致的画面还是高品质的音效，都旨在为玩家带来如战争电影般的宏大场面。



▲游戏的画面品质较《使命召唤2》有了大幅度的提升，战场气氛营造得更加纯熟。

■PS3上的战争电影！

## PS3 A·RPG

### 未名传奇：暗黑王国　Untold Legends: Dark Kingdom　13 推荐年龄

SOE/美版/1～多人/59.99美元/2006年11月17日

在欧美大受好评的“《未名传奇》系列”最新作，由索尼SOE（Sony Online Entertainment）负责开发，是一款具有浓厚的美式风格的A·RPG游戏。本作将提供次世代级别的720p高清晰游戏画面和真实的物理引擎，真实再现了游戏中奇幻的世界风格以及各种打斗效果。除了单机引人入胜的故事剧情外，游戏还将提供了一个完整的网络模式供玩家共同冒险。



■迈向美式A·RPG的最高峰！

▲▶战斗中不仅有着丰富的连续技，还有华丽的魔法和特殊技巧，这些可以通过成长系统对角色进行培养。

## PS3 ACT

### 刺猬索尼克　Sonic the Hedgehog　10 推荐年龄

SEGA/美版/1～4人/59.99美元/2006年11月14日

为迎接索尼克的15岁生日，这款次世代的《刺猬索尼克》更具有特殊的意义。游戏将采用获得游戏开发者们高度评价的美国Havok公司开发的物理仿真技术，届时索尼克们高速的移动以及对物体的冲击将真实地在游戏中表现出来。本作中将有三位主人公登场，他们分别是索尼克、阴影及初次登场的刺猬席尔瓦，为了拯救世界，它们必须迎接各种各样的挑战。



◀系列中首度出现的人类公主伊丽斯，由好莱坞影星莱西·沙伯特为其献声。

▶系列初次登场的银色刺猬席尔瓦，他在混沌绿晶石中看到了世界毁灭的元凶——索尼克，因此穿越时空来到索尼克的时代探清真相。

■次世代的超音速！

# PLAYSTATION3 无限的未来

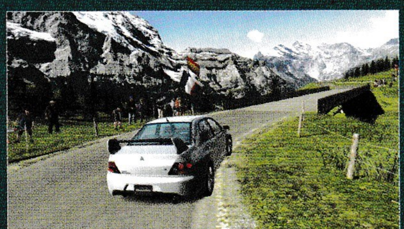


有了PS和PS2的辉煌后，著名游戏厂商们对PS3仍然寄予了厚望，王牌大作接连发布，如Konami的《潜龙谍影4 爱国者之枪》、Square Enix的《最终幻想XIII》、Capcom的《鬼泣4》、SEGA的《VR战士5》、Level-5的《白骑士物语》等等，而索尼自身也在不断推动各种类型的大作，如拥有高清晰1080p画面进化的《GT赛车 HD》、对应六轴感应功能的《战鹰》、游戏内容未知的神秘作品《非洲（暂名）》等等，可以说，PLAYSTATION3的未来无可限量！

## GT赛车HD

グランツーリスモ HD／预定2006年12月／SCEJ

本作最大的特征即是由"GTHD超值"模式和"GTHD经典"模式两大模式组成。在"GTHD超值"模式中，将最大限度的发挥PS3的机能让玩家提前体验到《GT赛车5》的惊人魅力。而"GTHD经典"模式是《GT赛车4》的强化版，着重对应网络下载以及网络对战功能。



▲以真实驾驶感著称的《GT赛车》再搭配上1920×1080p的高清晰画面，这绝对是前所未有的赛车体验。

## 装甲核心4

アーマード・コア4／预定2006年12月14日／FromSoftware

充分发挥PS3机能的系列最新作，玩家可以根据喜好自行对机体各部位进行改造，而游戏的世界观将焕然一新，简单的操作、高速激烈的战斗将带来全新的快感。另外，游戏将对应PS3网络服务支持最多8人联机游戏，从中可以体验到组队战的紧张、刺激。



▲简单而又深奥的自由改造机体系统，是"《装甲核心》系列"的精髓所在。

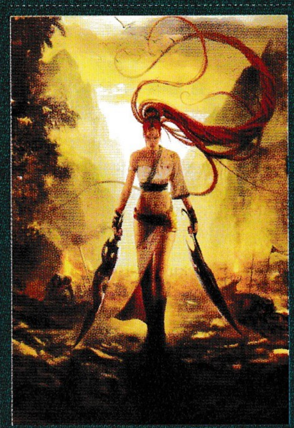
## VR战士5

Virtua Fighter5／预定2007年春／SEGA

由街机平台移植到PS3主机上的3D格斗游戏鼻祖"《VR战士》系列"的最新作。借助PS3的强大机能，这款《VR战士5》的移植版将完美再现街机版中细致入微的高清晰画面。包括新角色在内，本作将共计有17名角色共赴这场格斗盛宴。



▲《VR战士5》专用控制器将与游戏同时发售，习惯街机版的玩家也可以在家中轻松享受游戏的乐趣。



## 天剑

Heavenly Sword／预定2007年春／SCE

为了拯救族人，也为了改变命运，背负着宿命的女剑士带着"天剑"，义无返顾地踏上了战场。

## 忍者外传Σ

Ninja Gaiden Σ／预定2007年春／Tecmo

在Xbox上大受好评的《忍者龙剑传》加强版，带着诸多新要素在PS3上展开新的忍者之旅。



## 最终幻想XIII

Final Fantasy XIII／发售日未定／Square Enix

精致的画面、流畅的战斗、英姿飒爽的女主角，次世代的"最终幻想"即将在PS3上诞生。

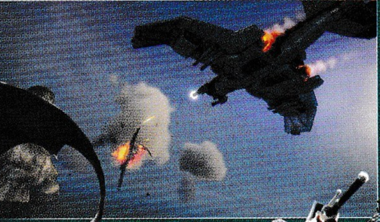
## 白骑士物语

白骑士物语（暂名）／发售日未定／SCE

Level-5新意奉献的原创RPG作品，故事从少年在古代遗迹中发掘出谜之铠甲"白骑士"开始。

## 战鹰

WARHAWK／预定2007年夏／SCE



对应六轴感应机能的3D飞行射击游戏，网络模式支持最大32名玩家同场对战。

## 潜龙谍影 爱国者之枪

Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots／预定2007年／Konami

以"无处藏身"为主题的系列最新作，年迈的老战士Snake再度踏上了战场。

## 鬼泣4

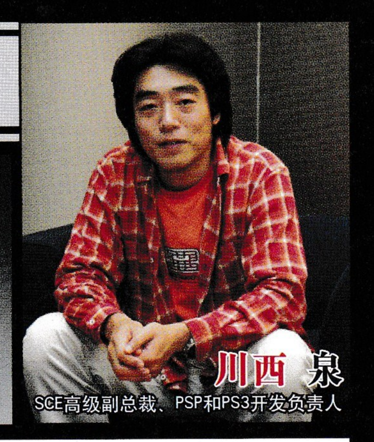
Devil May Cry4／发售日未定／Capcom

一位是右腕寄宿着恶魔之力的青年战士，一位是恶魔猎人，新主角尼禄和但丁之间，是敌还是友？



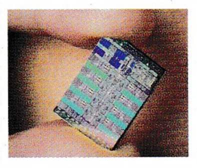
# PLAYSTATION3 真正的实力

11月11日，PLAYSTATION3就将于日本正式上市，就让我们在与PS3开发负责人川西泉的访谈中解开这台次世代主机最后的疑问吧！



SCE高级副总裁、PSP和PS3开发负责人

## Cell 继承了"PLAYSTATION系列"基因的CPU



开发负责人川西泉在PS3主机上要实现怎样的目标？首先让我们了解一下成为PS3主机核心的CPU。PS3的CPU，"Cell"是由SCE、东芝和IBM共同开发，初代的PS和PS2继承下来的思想直接反映在Cell上。

初代PS是重视了3D画面描画能力的主机，而继承其思想的PS2的CPU "EMOTION引擎"，从名字上就能看出该引擎实现了"能够表现出人的感情"这种高度的描画能力，与重视广泛用途的PC机相比，这两个CPU的特征是主要强化了3D画面的描画能力。

那么PS3的CPU，"Cell"是一个什么样的CPU呢？川西泉说："Cell也是基于跟PS和PS2同样的思想，在这前提下我们进一步地强化了更加真实的3D画面。Cell采用了MULTI CORE PROCESSER，这也是因为我们的目标是更加真实的宽带娱乐世界。"



▲ PS3继承了几乎所有把初代PS和PS2引导至成功之路的构想。

Cell是由7个能够进行演算处理的核和1个统合这7个演算处理的核所构成，所以可以同时运行复杂的多边形，并可以给这些3D图像的表面上带来各种视觉上的效果，同时还通过物理演算来模拟物体的动作。正是因为Cell是采用多核心来分担演算处理，所以才能够实现这种复杂的处理过程。

## PSP 将成为PS3的分身

之前SCE的佐伯雅司在访谈中提到"随着PS3的发售大家也可以期待PSP的重大变化"。对于这个问题川西泉回答说PS3和PSP可以互相联动："PSP将成为PS3的分身。由于很早以前我们就开始构想把PS3带到野外，所以决定通过PSP来实现这个构想。也许今后可以将PS3的游戏数据复制到PSP上去。"


▲难道会推出次世代的PoketStation吗？



通过Wi-Fi把PS3的画面传送的PSP主机上的功能。在PSP上只不过是显示PS3的画面，而不是生成画面。从功能上来看类似于Location Player。利用此功能，只要把PS3放在客厅里，玩家就可以在自己的房间欣赏到PS3的画面。"我们先从音乐、影像等内容开始，今后可能将扩展到游戏画面。"关于用PSP来操作PS3游戏，目前还只是构想，想要实现这个构想就可能需要一定的设备。

川西泉是PS3的开发负责人，同时也是PSP的开发负责人。他在PSP主机上采用了16：9的液晶画面，因为这就是今后成为最主流的画面比率。他在开发PSP的时候就已经构想到PS3和PSP的联动，而通过Wi-Fi实现PS3和PSP之间联动的只有60GB版本的PS3。

## NET 通过网络来提供全新的乐趣

这几年来家庭的网络环境有了飞跃性的进步，川西泉说这一点或多或少给PS3主机的开发带来了一定的影响。

"完成基础构造之后发现需要网络和硬盘的组合。虽然没有网络环境也可以享受PS3的乐趣，但是有了网络环境之后PS3的乐趣会无限扩大。"作为从发售当天开始就能够利用的网络服务，川西泉提到了网络游戏和PLAYSTATION Store。其中后者可以提供下载购买PS3、PSP游戏的追加数据的服务。网络服务从PS3发售的11月11日开始提供，当天就可以下载一些PS3游戏的体验版。川西泉说，"将来想给玩家带来能上传自制游戏的空间，比如玩家可以把自己的自制游戏上传到网络服务器中，让其他玩家下载。"



▲预定在PLAYSTATION Store上推出初代PS和PS2的游戏，向玩家提供下载。

由于PS3游戏的开发日期长、开发成本高，所以很多玩家都认为PS3的游戏数量会大大减少，但是如果实现以上提出的构想，那么到时候会实现大作和自制游戏融合在一起的完美形态。而当PS3主机普及量达到稳定状态的时候，川西泉会想出下一个构想。将复数的PS3演算力整合在一起，会带来极大的演算处理能力，可以说是一台非常强大的计算机，相当于通过网络来连接在一起的虚拟超级计算机。甚至其演算能力可能会超越超级计算机，可以利用在天体模拟、基因分析等各种学术的研究上，那么川西泉的利用PS3主机的下一个构想会是什么呢？"时机一到，我们就会详细地把构想告诉给大家。"他的脑海中我们仿佛看到PS3所带来的无限的可能性。


■在PS3上进行的DNA分析？

# PLAYSTATION3 基础问答

## 产品情报

**Q** 20GB版和60GB版有何区别?
**A** 除了硬盘容量不同外，60GB版还搭载"Memory Stick/SD/CompactFlash"卡槽以及"IEEE 802.11 b/g"（无线LAN机能）。

**Q** PLAYSTATION3主机的颜色是?
**A** 目前只有纯黑色，将来将会推出的色彩正在研讨中。

**Q** PLAYSTATION3主机的的同捆物是什么?
**A** PLAYSTATION 3主机、无线手柄（×1）、AV线（×1）、USB线（×1）、LAN线（×1）和电源线（×1）。

**Q** 消耗电量是?
**A** 最大时约380W。

**Q** PS/PS2手柄可以在PLAYSTATION3主机上使用吗?
**A** 无法使用。

**Q** 无线手柄（SIXAXIS）与PS/PS2手柄有何不同?
**A** 除了增加动作感应机能以及无线化之外，还在手柄中央增加了调出主菜单的"PlayStation"按键，L2/R2按键的键程变长，类比摇杆的倾斜角度增加，并对操作性进行了改良。

**Q** 可以同时连接几个无线手柄（SIXAXIS）?
**A** 通过蓝牙可以同时连接7个。

**Q** 无线手柄（SIXAXIS）的充电方法?
**A** 使用附带的USB线与PLAYSTATION3主机连接即可。

**Q** 无线手柄（SIXAXIS）的电池可以更换吗?
**A** 为了能够回收废弃电池，电池废弃时可以取下。
※除了电池废弃之外请绝对不要取下螺丝。

**Q** 通过记忆卡转接器可以将保存在PS3硬盘中的游戏存档复制出来吗?
**A** PS3硬盘中的游戏存档无法通过记忆卡转接器复制。

## 机能・功能

**Q** 没有装载无线LAN的20GB版本，购入后能不能外接无线LAN?
**A** 现阶段还无法对应此类周边。

**Q** 可以在BD或DVD上记录影像或音乐数据吗?
**A** PS3主机上的BD驱动器是读取专用，所以无法在PS3主机上用BD刻录碟来记录影像或者音乐。

**Q** 把PS3和PSP连接后可以做什么?
**A** 通过利用USB连接线和无线LAN（60GB）版来连接PSP。除了传送各种文件以外还预定联动游戏。

**Q** 可不可以播放对应CPRM的DVD?
**A** 可以播放。
※CPRM是一种著作权保护技术。想要播放对应CPRM的DVD就需要一个对应CPRM的播放器。

**Q** HDD可不可以更换?
**A** PS3对应Serial ATA规格的2.5英寸HDD，如果是这种规格的HDD的话可以交换。但是不能保证在任何环境下完全运行。

**Q** 必须要有HDMI端子的电视才可以连接在PS3吗?想把PS3连接在电视上的话需要哪些连接线?
**A** 没有HDMI端子的电视也可以连接PS3。根据使用的电视，PS3可以对应以下连接线：HDMI连接线、D端子线、色差线、S端子线、AV线。

**Q** 能不能把PS/PS2的游戏记录复制到PS3主机上?
**A** 利用记忆卡转接器，可以把PS/PS2专用记忆卡上面的记录复制到PS3的HDD上面。

**Q** 跟PS2主机相比，多了哪些新功能?
**A** 支持蓝光光盘播放，通过HDMI端子来支持高画质影像输出。PS3主机装载了千兆以太网和HDD，可以在网上下载各种游戏相关的内容和网络游戏。

**Q** 在PS3主机上可以播放哪些格式的光盘?
**A** BD、DVD、CD等媒体上的影像和音乐都可以播放。另外还对应用PC来刻录影像、音乐的刻录盘。（详见下表）

**Q** PS3的游戏用什么样的方法来保存?
**A** PS3的游戏存档保存在PS3的HDD当中。另外还可以把记录输出到其他PS3硬盘和记忆媒体上。

**Q** PS3主机上没有记忆卡端子，那么怎样保存PS/PS2的记录呢?
**A** 保存在PS3HDD上面的虚拟记忆卡上。

**Q** PS3的HDD能不能录制电视节目?
**A** 由于没有装载TUNER等输入端子，所以无法录制电视节目。

**Q** 其它地区的BD电影可以在日版PS3主机上播放吗?
**A** 区码不同的电影无法播放。东部亚洲（除中国）和美国都是一个区码。

**Q** HDD中保存的游戏记录能不能复制到各种记录媒体（MS/SD/CF）中?
**A** 可以。

**Q** 可以播放什么样的音乐、动画、图片格式?
**A** 支持的图片格式：JPEG、GIF、PNG、TIFF、BMP
支持的动画格式：MPRG-1、MPEG-2、H.264/MPRG-4 AVC、MPEG-4 SP
支持的音乐格式：ATRAC（.oma .mas .aa3）、AAC（.3gp .mp4）、MP3（.mp3）、WAV（.wav）

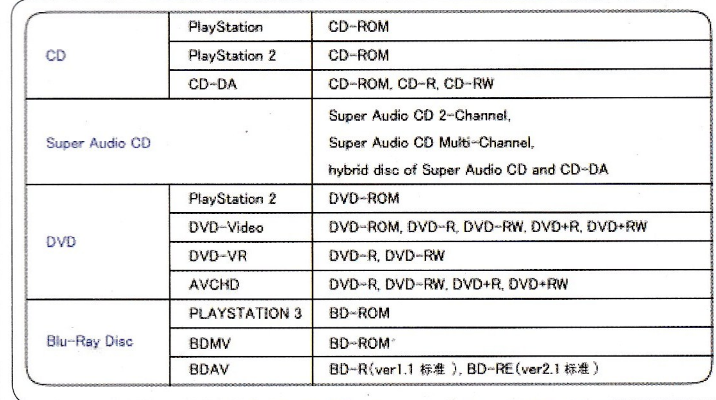
**Q** 除了日语以外还可以显示哪些语言?
**A** 在"设定"菜单中可以选择日语、英语、荷兰语、德语、法语、意大利语、葡萄牙语、俄语、西班牙语的显示和文字输入。另外韩语只能显示无法输入。

## 网络服务

**Q** 使用PS3可以浏览网站吗?
**A** 可以。
※根据内容也有无法浏览的情况。

**Q** PS3可以收发邮件吗?
**A** Web邮件在浏览器对应的范围内可以使用。另外PS3预定搭载支持网络内用户们通信的机能。

## PS3对应媒体一览



| | | |
|---|---|---|
| CD | PlayStation | CD-ROM |
| | PlayStation 2 | CD-ROM |
| | CD-DA | CD-ROM, CD-R, CD-RW |
| Super Audio CD | | Super Audio CD 2-Channel,<br>Super Audio CD Multi-Channel,<br>hybrid disc of Super Audio CD and CD-DA |
| DVD | PlayStation 2 | DVD-ROM |
| | DVD-Video | DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW |
| | DVD-VR | DVD-R, DVD-RW |
| | AVCHD | DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW |
| Blu-Ray Disc | PLAYSTATION 3 | BD-ROM |
| | BDMV | BD-ROM |
| | BDAV | BD-R(ver1.1 标准), BD-RE(ver2.1 标准) |



# 风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

## 10月22日　星期日

◇任天堂英国官方宣布将斥资1100万英镑（约合1亿6千5百万人民币），发动全英国的游戏零售店全面力挺任天堂次世代主机Wii的首发以及掌机NDS的圣诞假期促销活动，是名副其实的“黄金”周战役。据悉，一场以Wii为中心的规模空前的市场营销和广告战役正在酝酿之中。任天堂准备从12月8日，也就是Wii主机的欧洲首发日起，在全英国范围内通过平面媒体和电视等传媒手段，全方位立体化的展开一场Wii主机的广告宣传活动。任天堂官方还透露，从现在开始到今年12月为止，将投入650万英镑进行Wii主机的首发前推广工作。在随后的1月到3月里，将再陆续投入450万英镑。另外，任天堂还计划在今年圣诞假期购物高峰时间里展开NDS系列掌机的促销活动，此次活动的预算为600万英镑，预计将在2006年年底以前再销售100万台NDS。

软件 19款日版Wii游戏价格公开

◇微软与Konami公司联合宣布将于今年10月27日在欧洲推出X360和《职业进化足球6》的同捆套装，售价为299英镑。套装内包括豪华版X360（主机、无线手柄、20GB硬盘、一个月Xbox Live免费使用点卡、耳麦、网线等）和一张《职业进化足球6》游戏。该同捆豪华套装将在英国、爱尔兰、法国、意大利、西班牙、比利时、奥地利、瑞士、荷兰、葡萄牙、希腊、挪威、瑞典等欧洲国家发售。另外，《职业进化足球6》的PS2和PC版也预定于今年10月27日在欧洲发售，但在今年年内可能不会登陆其它次世代平台。

◇据SCE公司透露，即将登陆PS3的首发游戏《源氏 神威奏乱》（美版名为《剑刃之日》）将支持PS3的硬盘功能。据悉，游戏中大约有4GB左右的数据和资料可以被存储在玩家的PS3硬盘里，当游戏实际运行时，借助这些事先存储在硬盘中的资料，可以节约4－15秒不等的读盘时间。据报道称，该硬盘功能选项会出现在游戏开始的菜单画面中，因此使用起来十分方便。

◇微软的次世代主机X360在日本市场一直受到冷落，然而最近凭借着《蓝龙》、《失落的奥德赛》和《死或生 极限沙滩排球2》等X360大作在TGS 2006上的出色表现，再加上微软的X360普通版同捆游戏套装的诱惑，X360在日本各地都呈现空前的热销局面。据日本媒体报道，受《蓝龙》等游戏的影响，X360普通版近来在日本的销售状况十分喜人。《蓝龙》和X360主机的同捆套装刚开始接受预定，短时间内预定量就突破了10000台，其人气程度可见一斑。

## 10月23日　星期一

◇前段时间有报道称，在韩国召开的X06会议上，微软韩国公开了一种X360主机专用的100GB硬盘。由于到目前为止，X360使用的硬盘只有20GB一种规格，因此有关100GB硬盘的即将推出的消息立刻在全球范围内引起了不小的反响。然而微软官方近日却否认了这一消息，称该消息纯属“误解”。微软的官方发言人在接受媒体采访时谈到了关于X360专用100GB硬盘的消息，他表示“目前在韩国召开的X06会议上传出的有关100GB硬盘的消息完全是误解，微软目前还没有推出100GB硬盘的相关计划，我们对由此造成的影响表示道歉。”

事件 小岛秀夫、水口哲也获得“新时代制作人及革新者”奖

## 软件　19款日版Wii游戏价格公开



任天堂官方和众多第三方开发商公开了一批Wii游戏的售价，根据官方给出的报价来看，Wii的游戏价格普遍低于现有家用机游戏的售价（PS2游戏平均价格为6800日元，税后一般为7140日元），部分作品与现有主机游戏价格持平。此次公开的游戏作品中，有一部分是Wii首发游戏，其余将在首发后陆续推出。

右边是官方公布的部分Wii游戏价格（注：表中所列均为5%税后价格）

| 游戏名 | 价格 | 厂商 |
|---|---|---|
| Necro–Nesia | 7140日元 | Spike |
| 死神 Wii 白刃闪跃的轮舞曲 | 7140日元 | 世嘉 |
| 塞尔达传说 黄昏公主 | 6800日元 | 任天堂 |
| 赤钢铁 | 6800日元 | 育碧 |
| 战国无双 WAVE | 6090日元 | 光荣 |
| Furu Furu Paaku | 6090日元 | Taito |
| GT职业赛车系列 | 6090日元 | MTO |
| 能源小精灵 | 6090日元 | Konami |
| 墨丘利神之杖Z 双超执刀 | 6090日元 | Atlus |
| 魔法飞球 | 6090日元 | Tecmo |
| 翼之岛 | 6090日元 | Hudson |
| SD高达 急速铁锤 | 6090日元 | NBGI |
| 蜡笔小新 最强家族 春日部之王 | 6090日元 | Banpresto |
| 手舞足蹈 瓦里奥制造 | 5800日元 | 任天堂 |
| 口袋妖怪 革命 | 5800日元 | 任天堂 |
| 缘日之达人 | 5040日元 | NBGI |
| 麻将大会 Wii | 5040日元 | 光荣 |
| 第一次的Wii | 4800日元 | 任天堂 |
| Wii Sports | 4800日元 | 任天堂 |

**levelup网友评论**

评论1　老任还是没很好解决第三方游戏问题，这样对于Wii来说是比较危险的，希望不要学NGC那样了。（by 15楼）

评论2　老任已经赢了一半了……　（by 36楼）

## 事件　小岛秀夫、水口哲也获得“新时代制作人及革新者”奖

旨在表彰全球游戏、动画、电影等数字娱乐产业最具创造性和革新性的开发和制作人员的第一届“新媒体制作人及革新者（New Media Producers and Innovators）”奖在美国揭晓。在首届评选中，全球游戏业共有9名开发者获此殊荣。

美国方面获奖的是PC平台著名游戏作品《模拟人生》系列的开发者威尔·莱特，日本方面获得该奖项的是Q Entertainment公司的水口哲也和Konami公司传奇游戏制作人小岛秀夫。另外，负责兼修NDS游戏《脑锻炼成人的DS练习》系列的东北大学未来科学技术共同研究中心的川岛隆太教授也获得了该表彰。

**levelup网友评论**

评论1　这两位可都是神人啊！　（by 3楼）

评论2　说到创新方面这两位可谓实至名归。但不应遗忘的是箱庭世界的霸王——宫本茂以及其他的先驱。（by 9楼）

## 事件　《光环》电影计划搁浅，微软与电影发行商的利益冲突浮出水面

最近有消息称，获得《光环》电影拍摄权的二十世纪福克斯和环球电影两家公司已经放弃了电影的拍摄计划，并且据电影开发商的内部人士透露，《光环》电影计划搁浅是微软与电影开发商之间在利润分配问题上无法达成一致的结果。

据悉，《光环》电影版的拍摄预算当初被定为1亿3千5百万美元，但时隔一年以后，电影的拍摄成本提升到了1亿4千5百万美元。根据最初的合同规定，环球与二十世纪福克斯要在10月15日预先支付给微软500万美元，而且两家电影发行商还必须从《光环》电影票房的总收入中拿出10%支付给微软，作为游戏改编的版权费以及剧本编写的酬劳。

电影制片人彼德·杰克逊的一位代表对媒体透露说，环球和二十世纪福克斯两家公司对开发成本上升提出了异议，并要求微软和电影开发商降低他们在总收入中的利润分成。环球公司代表两家电影发行商召集了微软以及开发商的相关人员，要求在拍摄费用支付期限到来之前对调整利润比例的要求作出答复，然而此次磋商双方没能达成共识，于是就出现了前面提到的福克斯和环球退出《光环》电影拍摄计划的尴尬局面。

对于《光环》电影拍摄搁浅的问题，微软官方发言人表示“非常的遗憾”。然而他坚决否认了福克斯公司也退出了电影开发计划的报道，并表示《光环》电影的拍摄计划将继续进行，而制片人彼德·杰克逊也将继续致力于电影的拍摄工作。微软官方还表示，公司已经开始寻找新的合作伙伴，“我们已经开始与那些能够认识到《光环》品牌价值以及对全球观众具有吸引力的厂商进行接触。”

**levelup网友评论**

评论1　可以交给Sony旗下的电影公司拍……　（by 1楼）

评论2　陈凯歌没问题吧，他拍一定行！　（by 19楼）



## 软件 回顾20年风雨历程，《恶魔城 废墟肖像》豪华预约特典公开

NDS平台的"《恶魔城》系列"最新作《恶魔城 废墟肖像》(日版《恶魔城：迷宫的回廊》)发售在即，为了纪念"《恶魔城》系列"诞生20周年，同时也是为了促进新作的销售，Konami公司宣布将推出一套豪华预约特典，来回报忠实的玩家对系列多年来的支持。

Konami官方表示，凡是在GameStop、EB Games和GameCrazy三家零售店预定《恶魔城 废墟肖像》的玩家，都将免费得到一套豪华的预约特典(目前还不清楚游戏日版是否也将推出同样的预约特典)，该特典的内容之丰富，形式之华丽，不要说《恶魔城》的忠实支持者，恐怕就是普通玩家也会心动。

该预约特典采用了全黑色外包装盒，以火漆印章封口，整体外观弥漫着中世纪的古朴风格以及恶魔城的诡异气氛。其中的重头戏乃是一本48页全彩精美画册，其中收录了"《恶魔城》系列"20年来历代作品的精美插画。此外，还包括一张收录系列经典原声音乐的CD和一张记录着《恶魔城》世界历代重要事件及登场主人公简介的大幅海报，这几样东西可以说是所有喜欢"《恶魔城》系列"的玩家都梦寐以求的。然而这还不算完，该预约特典还将同时赠送一根特制的可伸缩的带有《恶魔城》标志的NDS触控笔和一个《恶魔城》主题NDS卡带收藏盒。




**levelup 网友评论**

**评论1** 太强了！不晓得大陆这边哪里可以从美国预定，如果有的话一定要入手一套！(by 1楼)

**评论2** 这不是要人命吗?也真的实在是太豪华了吧?(by 3楼)

## 软件 《幽灵行动 尖峰战士2》发表，《刺客 信条》延期

10月25日对于育碧的投资者和股东们是个值得庆贺的日子，因为育碧的季度财政报告显示，公司2006财年上半年实现增长13%。而对于广大玩家来说，育碧的财政报告可以说是喜忧参半。喜的是育碧今天正式公布了"《幽灵行动》系列"的最新作《幽灵行动 尖峰战士2(Ghost Recon Advanced Warfighter 2)》，忧的是另外两款次世代大作《刺客 信条》和《战火兄弟连 地狱之路》双双延期发售。

关于《幽灵行动 尖峰战士2》，育碧方面并没有透露详细的相关信息，就连对应的主机平台和发售地区也还是个谜，育碧官方只是透露本作预定在公司的第四财政季度，也就是明年1月到3月底之间的这段时间正式推出。《幽灵行动 尖峰战士》刚刚于今年3月发售，根据育碧目前公布的数据显示，游戏目前全平台的累积销量约为240万套，距离不过半年就公布游戏的续作，此举可以说着实让业界和玩家吃了一惊。

除了《幽灵行动 尖峰战士2》以外，育碧在2007年春天还为任天堂Wii主机准备了多款游戏作品。据悉，育碧计划在明年年初，也就是2006财年的最后一个季度，再推出7款Wii平台新作，而且其中还包括一款此前从未公开过的全新作品。这样算来，到2007年4月以前，育碧将发售累计14款Wii游戏，成为名副其实的Wii第一大合作伙伴。

所谓福不双至，祸不单行，育碧今天还正式确认，另外两款次世代平台大作《刺客 信条》和《战火兄弟连 地狱之路》将推迟到育碧的2007财年发售(从2007年4月起截止到2008年3月底)，具体时间现在暂未确定。育碧的次世代大作《刺客信条》自公开以来就一直备受瞩目，原本预定在2007年初发售的本作现在不幸延期，这对一直关注并期待本作的玩家可说是个不小的打击。不过幸好还有全平台的《幽灵行动 尖峰战士2》和多款Wii平台游戏坐阵，相信玩家们在新年之初也不会感到寂寞。

**levelup 网友评论**

**评论1** 《幽灵行动 尖峰战士2》肯定也是全平台吧，按1代的表现可能也会偏重X360平台 (by 4楼)

**评论2** 可惜呀，《刺客 信条》可以说是最受期待的PS3游戏之一，《战火兄弟连》的人气也不低…… (by 6楼)

## 硬件 微软有意为下一代Xbox自主开发芯片

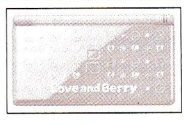
据纽约时报报道，微软目前正在秘密进行一项自主CPU的设计和研发工作，而这种CPU很可能被用在微软的下一代Xbox主机上，如果事实果真如此，那么在不久的将来，微软可能将不再需要依靠Intel或IBM这样的公司来为自己生产家用游戏主机等硬件产品的核心芯片。

据悉，微软的一位官方发言人前不久曾对媒体透露："微软的研发中心已经组建了一个小组，在硬件领域展开更为广泛的研究。"然而他随即又强调说："微软目前没有设计或测试电脑芯片的相关计划，这只是一种研究，与产品生产没有关系。"

尽管微软一再否认该项研究与芯片生产没有关系，但依然无法抑制各种猜测和传闻的四起。不少业界专家认为，微软此举意味着一种尝试和倾向，这项研究的成果可能不会很快显现出来，但可以为微软提供更为广阔的选择空间。或许几年后，微软将可以自己决定是否为其硬件产品自主生产芯片，还是继续与Intel或IBM这样的大型芯片制造商合作。

**levelup 网友评论**

**评论** 微软的最终目的不是游戏机的销量，而是整个游戏的网络平台！XBOX的失败未必会打击到微软，X360也只是套住更多的人！所以这个芯片，也只是其发展网络平台的一个小小过程，不是最终目的！微软的野心很大，不是常人所能理解的！只是希望任氏和索尼可以有力的阻击微软，毕竟，谁也不想看到一家独大的场面！否则最苦的是我们玩家！(by SEGA最后的旗帜)




◇SEGA预定于11月22日推出《流行魔女：爱情与果实 DS收藏》。在本作中玩家可以利用卡片来给游戏角色换装，最后跟对手在舞台上一决高下。SEGA宣布将推出本作的特别版NDS主机套装，其中除了包括卡片读取器、10张原创卡片以及OST CD以外，还将有特制外壳的粉红色NDSL主机。

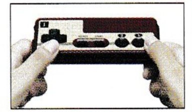
**事件**《光环》电影计划搁浅，微软与电影发行商的利益冲突浮出水面

### 10月24日 星期二

**软件** 回顾20年风雨历程，《恶魔城 废墟肖像》豪华预约特典公开

◇ELEVEN-UP和光荣公司正式宣布，MMO动作游戏《真·三国无双BB》的正式服务将于11月1日17时开始，为纪念正式服务的开始将同时举办"桃园结义"活动。《真·三国无双BB》是在PS2等平台上获得极大人气的动作游戏"《真·三国无双》系列"的网络版，本作的Pre-Open于9月27日17时开始，预定于10月30日3时终止，之后进入正式服务。"桃园结义"活动就是对所有正式会员赠予2个月的免费游戏时间(11月1日至12月31日)，同时在这个期间内凡是购买"无双军楸"(参加战斗的必需品)的会员将会获赠游戏道具"兽骨魔神甲"(男)或者"紫翠丽玉甲"(女)，并还可以通过抽奖获得游戏专用手柄或T恤。而购买5000日元以上"无双军楸"的会员更有可能获得PC或显卡等豪华大礼。

◇SEGA公司宣布，PS2/PC游戏《梦幻之星 宇宙》故事任务的第二部分第2章"沙尘深处"于10月26日开始开放服务。该任务是10月14日提供的第二部分第1章"蒙面少女"的续篇，当通过"蒙面少女"后方可以进行"沙尘深处"。此次指导教官莱娅将于玩家一同行动，去寻找并不属于该地区的原生生物。



◇Banpresto公司宣布于10月下旬推出"任天堂珍品系列"产品"FC手柄型电视遥控器2"，该产品是2004年12月发售并获得好评的"FC手柄型电视遥控器"的第二代产品。"FC手柄型电视遥控器2"采用与80年代人气家用游戏主机FC的手柄相同的造型，通过"手柄"的十字键的上下来调节电视的音量，左右来调节电视频道，SELECT键控制电视/VIDEO的切换，START键控制电视电源的ON/OFF。同时"FC手柄型电视遥控器2"还将附赠人气游戏《超级马里奥兄弟》的贴纸一张。

◇世嘉公司公开了预定于今年12月14日发售的《死神 Wii 白刃闪烁的轮舞曲》的豪华预约特典。该特典中包含一张映像特典DVD，其中收录了剧场版《死神》的特别纪念影像、《死神》动画片及游戏中出场的众多人气声优使用本作进行对战游戏的精彩有趣的影像，以及名为"SEGA × BLEACH计划历史"的"《死神》系列"游戏作品的特别影像合集。DVD总长度超过80分钟，收录的内容绝对是"《死神》系列"FANS们不容错过的精彩影像资料，再加上预约特典数量有限，喜欢的玩家可要赶快行动！

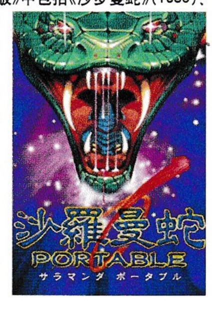
### 10月25日 星期三

**软件**《幽灵行动 尖峰战士2》发表，《刺客 信条》延期

**硬件** 微软有意为下一代Xbox自主开发芯片

◇Zoonami公司发表NDS新作《禅独》(ZENDOKU)，这是一款以东洋武道为题材的益智游戏，游戏中收录了多彩的游戏模式，无论是单机还是联机都能从中获得游戏乐趣。

◇Konami公司宣布，包括《兵蜂 便携版》、《沙罗曼蛇 便携版》和《Q版沙罗曼蛇 便携版》三款作品的PSP游戏合集“Konami名作射击系列第二波”预定于2007年1月发售。《兵蜂 便携版》中包括《兵蜂》（1985）、《出现吧！！兵蜂》（1991）、《兵蜂Yoo-hoo》（1995）、《POP'N 兵蜂》（1993）四款作品；《沙罗曼蛇 便携版》中包括《沙罗曼蛇》（1986）、《生命力（Life force）》（1987）、《沙罗曼蛇2》（1996）、《XEXEX》（1991）四款；《Q版沙罗曼蛇 便携版》中则包括《Q版沙罗曼蛇》（1990）、《极上！Q版沙罗曼蛇》（1994）、《性感Q版沙罗曼蛇》（1996）和《实况解说Q版沙罗曼蛇》（1996）四款。此外，每部作品中还各自收录了一款尚未公开名称的神秘作品。




## 10月26日 星期四

硬件 在PSP上享受PS3游戏不再是梦想

◇曾创作过《Ender's Game》等多部科幻题材小说的美国知名科幻小说家Orson Scott Card的最新小说著作《帝国（Empire）》即将于2006年11月28日在美国发行，而根据小说改编的同名游戏将登陆次世代主机PS3、X360以及PC平台。游戏《帝国》由Chair Entertainment开发，游戏讲述在不久将来的美国，教育等级和技术相对较高的都市地区与南部的农业地区的矛盾激化，从而爆发了南美战争以来的又一场大规模内战。

软件《Diablo》小说作者透露《暗黑破坏神3》正在酝酿中

◇EA公司正式宣布将开发人气漫画《龙樱》为题材的游戏作品《龙樱DS》，预定于2007年3月发售。漫画《龙樱》原作中独特的考试技巧已经成为关注的对象，因此漫画在日本的各种媒体上多次被介绍，不仅推出了改编的电视剧作品，甚至还有教育相关的书籍推出。游戏中玩家将作为一名小学生为即将到来的中考而努力，同时也为将来能够考上日本最著名的东京大学作准备。

硬件 微软：X360随时可以兼容蓝光

◇微软的次世代主机X360在澳大利亚再次创下了销售记录，从今年3月份首发到今年10月不到7个月的时间里，销量累计超过了10万台，成为了目前澳洲历史上销售速度最快的主机。原先的记录保持者是索尼的PS2，首发后的7个月销量累计为78000台。根据统计数据显示，从首发到现在，X360游戏在澳洲的销量至少在40万份以上，X360主机在澳大利亚继续维持着强劲的销售势头。另外，X360也是在澳洲历史上首发销量最多的主机，在首发后的4天时间里卖出了3万台之多。

◇SONY公司宣布从10月26日正式开始提供PSP最新系统版本2.82的下载。本次的系统更新主要是为了防止玩破解游戏，在功能方面上没有任何新内容更新。预计这是PS3发售前最后一次的版本更新，等PS3发售后可能按照之前官方所说的那样把系统版本升至3.0，随之会提供更多的内容。

◇尽管Wii的本体要等到11月19日才能正式发表，但零售商们似乎比玩家更加奈不住性子，已经开始提前把Wii的周边产品摆上了货架。根据来自美国路易斯安那洲的报道，一家名为“Target”的游戏店已经开始公开贩卖Wii的各种周边产品了。在商店一处十分显眼的位置，各种与Wii相关的周边产品被整齐地摆放在了货架上，从五颜六色的动作感应手柄外壳，到尺寸与DVD光盘相近的Wii游戏收藏盒，可谓是应有尽有。



事件 2007年游戏开发者会议详情首次公开

## 硬件 在PSP上享受PS3游戏不再是梦想

索尼曾经在PS3公布之初透露，PSP具备一些与PS3联动的功能，也可以被当作PS3的特殊手柄来使用。然而还不止这些，索尼SCE掌管PS3和PSP开发大权的高级副总裁川西泉近日对媒体透露说，玩家甚至可以使用PSP通过互联网来玩PS3的游戏。

川西泉对记者说，在PS3发售的初期，PSP将依靠特殊设计的连接装置与PS3实现互动。而PS3在发售后，索尼计划通过互联网来进一步拓展PSP与PS3的互动功能。他还对记者透露，这种互动将不仅仅局限于单纯的视频或多媒体传输，在不久的将来，玩家甚至可以通过远程无线连接，在PSP上享受PS3游戏的乐趣。

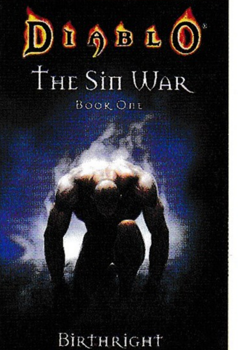
川西泉在采访中没有透露PSP和PS3互动的具体细节，不过我们可以暂时把它想象成一种远程操作的功能。川西泉还表示，对于PSP与PS3联动的拓展，他已经有了不少设计方案，其中也包括通过PSP来模拟PS3输出的16：9高清晰画面的设想。

除此之外，川西泉还对记者确认说，只有60GB版的PS3主机才能对应与PSP的互动功能，原因是20GB版的PS3没有内建Wi-Fi无线传输适配器。但他没有透露20GB版PS3是否可以通过安装外接的Wi-Fi适配器或无线路由器来实现与PSP的联动，相信只有在实际拿到20GB版PS3主机时才能实际验证。

关于PS3的游戏软件，川西泉表示尽管过去的许多游戏主机都无法兼容其他国家或地区的游戏，但PS3游戏将不再设置区域限制，只要玩家能够买到正版的PS3游戏软件，不论是属于哪个国家或地区的版本，基本上都可以PS3主机上使用。但他同时提醒说，虽然取消了区域限制，但也有例外的情况，因此SCE并不能保证PS3能兼容所有地区发行的游戏。

最后，川西泉还介绍了PS3的系统升级方式。与之前外界所猜测的PS3只能通过网络来进行系统升级的方式不同，索尼还为PS3另外设计了“闪存升级”（即通过将升级必须的文件和程序存储在记忆棒中并传输给PS3）和“软件升级”两种方式，不过这两种方式听起来似乎与索尼目前在PSP上采用的强制升级方式差不多。

## 软件《Diablo》小说作者透露《暗黑破坏神3》正在酝酿中




暴雪公司前不久公开了《暗黑破坏神》（以下简称《暗黑》）的官方小说《原罪战争（The Sin War）》三部曲即将陆续发售的消息，这部以天堂和燃烧地狱之间不可平衡的冲突为背景的小说将由著名作家理查德·A·纳克（Richard A. Knaak）执笔，喜欢暴雪作品的玩家都知道，他也是《魔兽世界》三部曲的作者。然而真正令人在意的是，纳克近日在接受记者采访时暗示，《暗黑破坏神3》可能正在酝酿之中。

纳克在接受记者采访时表示，《原罪战争》三部曲对于了解《暗黑》的故事背景有重要的意义，而且暴雪也打算借此来满足玩家的需求。当被问到小说的剧情是否会影响到游戏的故事发展时，纳克表示小说将是系统介绍《暗黑》世界历史和故事背景的作品，将在部分剧情上进行调整，而故事中的分支剧情将可能被应用在暴雪未来的任何计划中。

当被问到暴雪是否有推出《暗黑3》的计划时，纳克并没有直接回答，而是意味深长地对记者说：“我不会为一部没有下文的游戏撰写小说……我所描绘的是一个充满死亡气息的世界不假，但我不会为了没有未来的作品工作。”尽管纳克并没有透露什么确切的消息，但相信这些消息对《暗黑》的爱好者们来说已经足够激动上一阵子了，至少他向我们确认了一点，那就是《Diablo》远没有完结。

## 硬件 微软：X360随时可以兼容蓝光

众所周知，次世代主机大战同时也是一场次世代存储格式的战争，而微软和索尼正是具备左右HD DVD和蓝光DVD这两大阵营走向的至关重要的势力。尽管X360外接HD DVD不久就要上市了，但微软最近对此世代格式大战却透露出一种“一颗红心，两手准备”的微妙态度。

微软的一位高级官员近日对媒体透露，“如果有必要的话，微软随时可以为X360开发支持蓝光DVD的外接设备。”虽然他并没有对记者确认什么消息，但却从侧面透露出一种信号，那就是微软随时有能力象推出X360外接HD DVD一样，推出一种兼容蓝光DVD的外接设备。这也就意味着微软在面对次世代格式大战的问题上很可能是做了两手甚至多手准备的，因此不论HD DVD和蓝光这两大阵营今后的命运如何，微软都可以在局面变得不可收拾之前全身而退。

该消息目前还没有得到微软官方的正式确认，但至少从目前微软的态度来看，HD DVD依然是微软全力支持的对象。然而另一方面，微软高层早在很久以前就曾表示过，次世代主机大战胜败的关键并不在于选择哪种存储格式，微软娱乐部门副总裁彼德·摩尔也曾指出，以现在绝大部分游戏的容量来看，并不需要动用次世代的存储格式。结合以上观点来分析，前面那位微软官员的话也就不难理解了。

### levelup 网友评论

**评论1** 懂什么叫商场如战场吗？能活下来的才是强者，没有永远的朋友或敌人，只有永远的利益。再说这个官员的话也不能代表微软官方态度……（by 2楼）

**评论2** 彼德大叔说的还是有道理的，微软这样做比索尼的保险系数更高；再者说，在互联网飞速发展的今天，不管你多大容量、多高清晰的存储格式，终究不是时代发展的大方向，未来的游戏肯定都是通过下载来使用的。等咱们的孩子玩上PS4或者X720时，再看到今天的主机肯定会问那个能弹进弹出托盘是干嘛用的，到时候就可以语重心长地告诉他说“孩子，那个东西叫光驱……”（by six level sonic）

## 事件 2007年游戏开发者会议详情首次公开

游戏开发者会议07（简称GDC 07）将于明年再次回归美国旧金山，全球游戏产业的代表，包括来自SCE、微软、Epic Games等在业界有重要影响力的企业的高层人士将出席会议，共同讨论游戏产业的发展方向和未来。主办方表示，本届GDC会议的主题是"掌握"。

GDC 07上最重要的话题之一自然是次世代主机游戏的开发，据主办方透露，届时Epic Games公司首席游戏制作人Cliff Bleszinski将与与会者分享X360大作《战争机器》的开发经验，而Factor 5公司的Mark Teare也将到场并在会上发言，介绍即将在PS3平台上亮相的次世代动作游戏《龙穴》。

与历届GDC一样，GDC 07也将按照GDC家用机、掌机、严肃游戏等多个领域对产业进行划分，并分别以不同的主题召开研讨会。另外，会议的最后还将举办一年一度的"游戏开发者选择奖"评选等一系列特殊活动。

GDC 07预定于2007年3月5日到3月9日期间在旧金山的Moscone会议中心召开，预计届时将有超过12500名的业内人士和1000名以上的媒体记者到场。主办方透露，有关此次会议演讲题目和日程安排等更多详细信息，将在不久后陆续向外界公开。




## 事件 2007年德国游戏展日期确定

目前欧洲规模最大、专业性最强的综合性游戏展会，德国莱比锡游戏展的主办方近日公开了下一届德国游戏展的举办日期以及部分详细情报，同时还透露，主办方有意在亚洲举办一场大规模的展会活动。

据主办方透露，下届德国游戏展计划于2007年8月22日－8月26日在莱比锡召开，预计将有来自17个国家的总数超过18万人的参观者到展会现场参观，普通参观者和业内人士的总数有望再创历史新高。

此外，主办方还计划与合作伙伴一起举办首届亚洲游戏展，举办地点目前定为新加坡的国际会议展览中心。预计将有超过200家的公司和厂商参加此次亚洲游戏展，展出的总面积将达到25000平方米，届时将有超过10万名以上的参观者到场，其中包括5000名业内专业人士。据悉，首届亚洲游戏展计划在2007年9月7日到9月9日期间召开。



## X360热销缓解娱乐部门亏损

微软于10月27日公开了其第一财政季度（2006年7月至9月）财政收入报告，报告显示的结果可说是喜忧参半。好消息是，微软次世代主机X360的销量持续上涨，使微软整个电子娱乐部门的收入提高了近70%。由于X360主机、游戏和周边，特别是Xbox Live业务的迅猛发展，微软娱乐部门今年7月到9月的整体收入达到了10亿美元，比去年同期的6亿美元有了长足的进步。

微软官方在财政报告中指出，"X360到目前为止的全球销量累积达到了600万台，而X360的游戏软件和周边产品在美国也取得了不错的成绩。另一方面，Xbox Live的注册用户数量在这个财政季度也突破了400万人大关。"这些都是娱乐部门季度财政收入提升的重要原因所在。

X360销量稳步增长对微软来说确实是个好的信号，但糟糕的消息也同样值得深思，因为报告同时指出，尽管X360十分畅销，但这并不意味着它能够赢利。根据统计，微软娱乐部门一季度反而亏损了9600万美元，虽然比去年同期有所好转（去年同期的亏损额为1亿7千3百万美元，但当时X360还没有发售），但形势同样不容乐观。

## 事件 任天堂净利润上涨50%，NDS预计出货量大幅增长

任天堂公司于10月27日公开了2006财年上半年（截止到9月30日）的财政收入报告。报告显示，任天堂6个月的净利润额达到了543亿日元（约合4亿6千万美元），比去年同期上涨了近50%。受财政收入上涨的影响，任天堂还将NDS主机的预计出货量提高到了2000万台。

根据这份报告显示，任天堂上半财年的收入总和为2988亿日元（约合25亿美元），比去年同期增长了70%多。任天堂官方在报告中，把财政收入的增长归功于NDS系列掌机在全球范围内的热卖，NDS系列主机仅今年上半年的销量就达到了1090万台，而去年这个时候NDS在全球的累计销量只有357万台。另外，日元的汇率下跌使得任天堂的海外投资收益增长也是整体收入上升的原因之一。

也正是因为利润大幅上升的积极影响，任天堂决定把下半财年NDS系列掌机的预计出货量由原先的1700万台提高到2000万台。同时，NDS游戏软件的预计销量也由原来的750万套增长到了820万套。而对于次世代主机Wii，任天堂官方在报告中依然把2006财年内的预计出货量定为了600万台，软件的出货量为1700万份。

任天堂官方表示，公司目前不会对全年财政收入预估进行调整，2006年的预计财政收入依然为7400亿日元（约合62亿美元），预计净利润为1000亿日元（约合8亿4千万美元）。

◇索尼宣布次世代主机PS3所使用的游戏软件并不受到区域限制，也就是说可以使用某一国家或地区发售的主机运行其它地区发售的软件。虽然游戏软件没有区域限制，但是蓝光电影仍旧受到区域限制的制约。目前PS/PS2游戏能否在不同地区的PS3主机上运行还不得而知，但日前费尔·哈里森在接受采访时表示由于PS2游戏有区域限制，因此无法实现在不同地区的主机上运行。

事件 2007年德国游戏展日期确定

### 10月27日 星期五

◇与游戏开发商NIBRIS共同开发Wii恐怖游戏《悲伤(Sadness)》的游戏开发工作室FRONTLINE Studios日前向外界透露，他们正在为Wii开发包括《悲伤》在内的三款游戏。三款游戏中最令人期待的就是已经发表的《悲伤》，这款与NIBRIS公司共同开发的恐怖游戏在Wii还以"革命"命名时便发表了，游戏预定于2008年发售。第二款作品是名叫《射鸡》（Chicken Shoot）的射击游戏，顾名思义这是一款利用Wii手柄射杀鸡的游戏，预定于2007年第二季度发售。最后一款作品是《我的小队（My Squad）》，预定于2008年第一季度发售，目前游戏的具体信息尚未发表。

◇SCEJ公司10月27日在用于进行关联商品贩卖的官方网站playstation.com上发表了PS3主机目前尚未有贩卖预定的消息。SCEJ官方表示"预定于11月11日发售的次世代主机PS3（60GB／20GB）及对应周边，由于发售台数所限，playstation.com网站近期还没有贩卖的预定。本网站正式开始贩卖PS3主机的时间将会在准备好后在本网站上公开。另外，PS3专用游戏软件的预购将从10月31日开始。"SCEJ预定于PS3发售初日（11月11日）在日本市场的出货数量是10万台，而这些必将优先提供给遍布日本的游戏商店。SCEJ预定将在初日之后的每周向日本市场补充10万台主机。

◇在几款PS3首发游戏中，Konami公司的麻将游戏《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》可以说受到不少关注，而10月27日《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》官方网站突然将游戏的发售日修改为2006年11月16日，这意味着本作将退出"PS3首发游戏"的行列。《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》是街机游戏《麻雀格斗俱乐部5》的家用机作品，玩家可以在网上与其他玩家进行对战（付费）。本作的最大特点就是能够与即将于12月7日发售的PSP版共享同一用户资料，玩家在家中时可通过PS3主机进行联网对战，享受高清晰游戏画面，而外出时就可以在PSP上进行游戏。

◇索尼的CFO大根田伸行于日前召开的记者会上表示，PS3主机在2006财年内达到600万台出货目标"并不难"，显示了很强的自信心。尽管如此，PS3主机在年末商战期间很有可能出现供不应求的局面，对此大根CFO表示为了不贻误商机，将实行销售交换券的对策，玩家可以使用交换券在之后有现货时换取PS3主机。虽然PS3主机是索尼公司"复活"的重要战略性商品，但是由于Wii的低价格等不利因素导致目前处境艰难。

事件 X360热销缓解娱乐部门亏损

◇SCE宣布将于2006年10月末在日本全国范围内的游戏商店中安装PS3用店面专用情报终端"PLAYSTATION TV"，预定年内安装场所约1000个。通过"PLAYSTATION TV"玩家们可以详细的了解PS3主机的各种机能，同时配有高清晰显示器，还可以用来体验PS3游戏的试玩。另外SCE计划将"PLAYSTATION TV"与网络连接，将来作为内容提供服务终端所使用。SCE表示在10月末正式安装后，将提供《鬼泣 4》等四款PS3软件的体验版以及各种功能的演示影像。

**可以在"PLAYSTATION TV"中体验的PS3软件（10月末）**

- 鬼泣 4 体验版（Capcom）
- 强力扣杀 3 体验版（SEGA）
- GT赛车 HD 体验版（SCE）
- 山脊赛车7 体验版（NBGI）

**事件** 任天堂净利润上涨50%，NDS预计出货量大幅增长

## 10 月 28 日 星期六

◇SEGA公司宣布PS2游戏《J联盟 创造职业球会！5》将于2007年2月1日发售，售价7329日元。《J联盟 创造职业球会！5》是模拟经营足球俱乐部游戏"《创造职业球会》系列"的最新作，本作在系列之前作品的基础上增加新要素，操作以及复杂的游戏系统也进行了改善。

◇日本麦当劳公司与Capcom公司合作，于10月27日起在推出的"欢乐套餐"中赠送NDS游戏《流星的洛克人 龙／天马／雄狮》的角色交换卡片，活动截止日期为11月9日。此次麦当劳所推出的角色交换卡片共有5种，每张卡片附带"情报密码"，将该密码输入游戏中可以获得特别道具。

## 10 月 29 日 星期日

◇SEGA公司宣布PS2游戏《光明力量 EXA》预定2007年1月18日发售，价格为7329日元。《光明力量 EXA》是在MD、SS等平台获得好评的"《光明力量》系列"最新作，游戏类型采用博得好评的《光明力量NEO》的动作RPG类型，并加之同时操作两支队伍进行"远征战"与"防御战"的独特游戏系统。

◇Konami公司宣布PSP用A·RPG游戏《伊苏 纳比斯汀的方舟》的特别版《伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版》将于2007年2月1日发售，售价为5229日元。

## 10 月 30 日 星期一

◇来自日本游戏媒体的消息显示，备受期待的大作《最终幻想XIII》的"Fabula Nova Crystallis计划"的两款PS3作品《最终幻想XIII》和《最终幻想 Versus XIII》目前的开发完成度仅有3%和1%，看来玩家们还要等上好长一段时间才能够玩到这款"《最终幻想》系列"新作。

◇Konami公司为纪念《潜龙谍影 掌上行动》的发售，将于12月21日推出采用限定色彩PSP主机同捆的"潜龙谍影 掌上行动 限定版"以及"潜龙谍影 掌上行动 KonamiStyle限定版"，售价分别是2万9190日元和3万9690日元。此次的特别限定PSP的色彩采用的是迷彩色，限定版内还包括使用原创PSP收纳包、手链以及徽章，而"潜龙谍影 掌上行动 Konami Style限定版"中的PSP收纳包和手链全是使用蛇皮制作，十分珍贵。而"KonamiStyle限定版"是只有在Konami公司的官方购物网站Konami Style上才能够买到。

**硬件** X360主机系统升级10月31日晚开始

◇育碧公司宣布X360版《雷曼 疯狂兔子》将延期发售，预计游戏的正式发售日将推迟到2007年3月左右，但具体的时间育碧方面没有给出明确的答复。

◇日本一软件公司宣布将于2007年推出PS2游戏《苍空的新领域 纳诺卡·弗兰克的发明工房记2》，本作是2005年3月工画堂工作室所推出的PC同名游戏的PS2移植版。

## 10 月 31 日 星期二

◇光荣公司于10月31日更新了Wii动作游戏《战国无双WAVE》的官方网站，将发售日由原预定的12月变更为2007年。

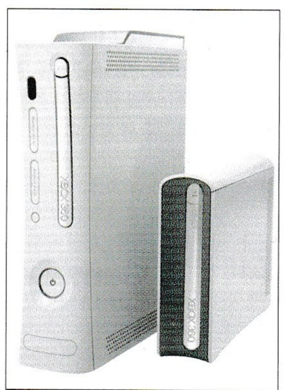
◇Ubisoft公司于10月31日正式宣布，预定于2006年12月2日发售的Wii首发游戏《赤钢铁》的角色代言人是日本的年轻实力派演员松田龙平。松田龙平是已故日本著名演员松田优作（《鬼武者2》主人公的原型）之子。

◇据日本日经新闻早间版的报道，索尼将把PS3在日本首发的数量再次缩减20%，也就是说11月11日首发当天，整个日本地区将只有8万台的PS3供货，这也是继前不久PS3日本首发数量减少到10万台后索尼第二次宣布减少首发主机的数量。

# 硬件 X360主机系统升级10月31日晚开始

2006年10月30日，微软公司正式宣布为了提升X360主机的各种机能，将于10月31日晚开始提供X360主机的系统升级，此次系统升级名为"2006年 秋季系统升级"，升级将通过Xbox Live向银级会员和金级会员免费提供。

此次的系统升级将会对Xbox Live Marketplace以及Xbox Live Arcade的操作进行改良，并使游戏画面对应1080p输出。升级后的X360主机还将能够支持即将发售的外接HD DVD播放器设备，并增加播放DVD以及下载影像时的选项等，增加和改善的机能总计在85项以上。



此次升级分为4大主题，其具体特征如下：

**玩游戏更加有趣**
- ◆Xbox Live Arcade的操作进行改良
- ◆增加使用XNA制作的游戏的启动菜单
- ◆向今后的游戏提供新机能

**操作更加轻松**
- ◆Xbox Live Marketplace的操作进行改良
- ◆Xbox Live Arcade的操作进行改良
- ◆DVD以及下载影像的播放机能增加
- ◆对应使用HD DVD播放器播放HD DVD碟片
- ◆增加Xbox Live连接时的各种通知相关设定
- ◆改善了内存的管理方法
- ◆Xbox 面板上显示的标语表示个数增加
- ◆向今后的游戏提供新机能

**与大家的连接更加有趣**
- ◆简化了登陆Xbox Live时的步骤
- ◆强化了在Xbox.com账号管理机能
- ◆对应新周边
- ◆向今后的游戏提供新机能

**更加安全**
- ◆对应信用卡的认证码
- ◆对应来自于Xbox.com的保护者的设定

# 软件《古墓丽影 10周年纪念版》游戏画面初公开



Eidos公司首次公开了多平台游戏《古墓丽影 10周年纪念版（Tomb Raider：10th Anniversary Edition）》的游戏画面。本作是纪念"《古墓丽影》系列"游戏诞生10周年而特别制作的初代《古墓丽影（Tomb Raider）》的重制版，游戏将登陆PS2、PSP和PC平台。

Eidos公司表示，重新制作的《古墓丽影》将是一款全新游戏而并非简单的复刻，担当游戏重制版开发工作的是不久前大受好评的《古墓丽影 传奇》的开发公司Crystal Dynamics。

有关这次10周年纪念活动以及这款重制版游戏的详细情况，Eidos公司并没有透露太多，但Eidos公司负责产品商标管理的Larry Sparks对记者表示，这款游戏是完全是为了纪念游戏10周年而制作的，因此不会再有类似作品推出。一方面是为了满足"《古墓丽影》系列"的老FANS的要求，另一方面也是为了能吸引更多的新玩家。

**levelup 网友评论**

**评论1** 虽说有炒冷饭之嫌，但在PS2的末期，还是值得期待的一部作品。（by yaksa1234）

**评论2** 原点之神作！回归那个最纯粹的罗拉！（by 8楼）

# 硬件 两款新色彩PS2、三款新色彩PSP年内上市

SCE公司于11月1日发表，将于11月22日发售两种新颜色PS2主机，售价均为16000日元；另外3种新色彩的PSP主机也将从11月下旬开始依次发售。

两种新颜色PS2主机分别是绸缎银色（SCPH-77000 SS）和粉色（SCPH-77000 PK）。其中绸缎银色PS2主机是于2005年11月发售的限定生产版，由于广大玩家的期待很高，因此此次将作为普通版生产。而粉色的PS2主机则是作为限定版生产。



三款新色彩主机分别是粉色（PSP-1000 PK）、银色（PSP-1000 SV）和金属蓝色（PSP-1000 MB），三款主机的发售日分别是2006年11月22日、12月14日和12月21日，售价均为20970日元。



**levelup 网友评论**

**评论1** 粉红色很可爱耶～～想要～～好吧，偶承认偶是女的。（by 5楼）

**评论2** 啊——我要再买一台蓝色的，超帅……比我的黑色PSP还好看N倍。（by 40楼）



## 硬件 中国台湾版PS3发售日、售价发表



SCEH公司于11月1日下午 13:30 举办 PS3 记者会，SCE 亚洲事业统括本部长 安田哲彦 于会中正式发表 PS3 在中国台湾地区上市的相关资讯。60GB版PS3主机（CECHA07）预定于2006年11月17日首先在中国台湾地区发售，预定售价为17980台币（约合人民币4300元人民币），20GB版PS3 主机（CECHB07）预定于12月发售，预定售价为14980 台币（约合人民币3555元人民币）。

随同发售日的公布，安田也宣布4 款将与PS3主机同步在中国台湾地区推出的游戏，包括《源氏 神威奏乱》、《山脊赛车 7》、《机动战士高达：目标锁定》以及《麻雀格斗俱乐部》，其中《源氏神威奏乱》还将以中文版登场，对中国玩家来说是个惊喜。而在软件的价格方面，安田没有明确回应，仅表示仍在和游戏开发公司商议中。

至于网络功能部分，安田表示 11 月 17 日上市当天买到的主机就能马上连线，初期将提供游戏内容下载、游戏对战、网络社群聊天以及浏览中文网页等功能，后续则会再加入音乐、电影下载等娱乐内容，而游戏对战是需要付费的，详细办法和费用未定。不过很可惜，主机和网路服务目前都不支持中文化介面显示，所以玩家要看到全中文界面可能还得再等一段时间。

在商品套装中将包含PS3主机、无线手柄、电源线、AV线、USB线、网线、说明书，而这些亚洲专用机型以及随产品提供的原装附件皆可享有SCEH公司1年免费维修服务。除了将于 17 日同步上市的无线手柄公布建议零售价台币1450 元外，官方表示还会推出记忆卡转接器以及 BD 遥控器，不过发售日和价格未定。

另外，配合 PS3 上市，SCEH 除了将于11月12日举办体验会外，还自即日起至 11月12日展开首批限量预购活动，玩家只要在官方指定途径预购"PS3 限量组合"（内含60GB台湾专用机、无线手柄1个、官方指定PS3游戏软件任2款），就有机会获得 PS3 限量风衣 1 件以及体验会邀请卡1张。

**levelup 网友评论**

评论1 那两个女的是举重界的吗?居然能面不改色的举起神机……（by 6楼）

评论2 中国大陆什么时候会出现如此的盛景啊……期待ING （by SEGA最后的旗帜）

## 软件 Wii虚拟主机49款游戏阵容发表

任天堂公司于11月1日正式发表了次世代主机Wii的虚拟主机机能中能够在年内提供的游戏名单。通过Wii的虚拟主机机能可以付费下载FC、SFC、N64、MD、PCE等过去家用游戏主机的游戏。

此次发表的游戏阵容包括FC游戏18款、SFC游戏11款、N64游戏1款、MD游戏11款、PCE游戏8款。这些虚拟游戏将通过"Wii POINT"购买，按主机不同所需要的费用大约是FC游戏500点、SFC游戏800点、N64 游戏1000点、MD和PCE游戏600点，今后也会有个别游戏不同于这个基本价格。

**levelup 网友评论**

评论1 如果画面真的那么重要，那为什么XBOX卖不过PS2，DC卖不过PS，PSP卖不过NDS。软件的好坏代表一个主机的成与败，经典的游戏，什么时候也不会没落，典型的就是GBA推出的FC怀旧系列，还有俄罗斯方块，后者卖的数量估计全世界也没人晓得到底是多少。（by 宫本茂的狂热支持者）

评论2 厉害！首发就有49款，这下Wii可真是超值了。只要2000多，就有这么多我爷爷都玩过的游戏可以怀旧，不买的话真是太可惜了，哈哈哈哈！！！！（by 19楼）

## 硬件 港版PS3主机详细发售信息发表

SCEH于11月2日正式发表关于次世代主机PS3在中国香港地区发售的详细信息，60GB版PS3主机预定于2006年11月17日在香港正式上市，建议零售价3780港币；20GB版PS3预定于2006年12月发售，建议零售价3180港币。另外还会同步发售PS3专用的"SIXAXIS无线手柄"，建议零售价310港币。

游戏软件方面，首先在11月17日将会推出收录繁简中文、英文的《源氏 神威奏乱 中英文合版》、经典赛车游戏的最新作品《山脊赛车 7》、《机动战士高达 目标锁定》、《麻将格斗俱乐部》四款游戏。此后还将有最多支持40人连线游戏的《抵抗 灭绝人类》，以及目前在《GT赛车HD》等魅力十足的游戏软件将会陆续上市。

其次，SCEH将会为亚洲专用机型提供完善的一年免费维修服务（包括随产品提供的原装附件），确保顾客购买行货后的售后保用服务。同时，更为了能让亚洲的玩家们能抢先体验到这些卓越的内容，将在各地举办各项试玩会与预购活动。




**levelup 网友评论**

评论1 《源氏 神威奏乱 中英文合版》好消息啊！决定买港版。（by 4楼）

评论2 果真是个振奋人心的消息！！次时代！！我来啦！！（by 26楼）



◇NBGI公司正式宣布，Wii版《龙珠Z 电光火石 NEO》预定于2007年1月1日发售。Wii版《龙珠Z 电光火石 NEO》内容与已经发售的PS2版几乎相同，只是在操作上有所区别，玩家可以使用Wii的手柄向动画片中那样双手作出动作来发"神龟冲击波"等。

◇任天堂美国官方率先公布了Wii点卡的外观设计。这种Wii点卡的设计十分朴素，颜色为白色，整体风格非常简约，面值为2000点，对应的价格约为20美元。Wii点卡可以用来支付多种任天堂提供的Wii网络服务，其中的一个主要内容就是Wii虚拟主机游戏的下载。根据任天堂美国分社提供的消息显示，下载一个NES（FC）游戏要消耗500点，一个超级NES（SFC）游戏消耗800点，一个N64游戏则为1000点，也就是说这三种游戏的单个下载价格分别为5美元、8美元和10美元。




◇Square Enix公司与独立娱乐产品发行商Trilogy Logis-tics公司达成了合作意向，准备在英国、爱尔兰和其他欧洲地区全面开展独立的"《最终幻想》系列"的游戏、DVD及玩具周边产品的销售推广业务，而今年PS2平台上最受关注的RPG大作《最终幻想XII》也即将登陆欧洲市场。

◇Capcom公司10月31日正式宣布将与美国电影制作配给公司Hyde Park Entertainment共同创建新电影制作公司，并制作以人气格斗游戏《街头霸王》为题材的真人电影。这部电影采用人气角色春丽为主人公，作为美国的《街头霸王》发售20周年纪念计划而制作，预定于2008年在全球上映。

◇Square Enix公司游戏制作人野村哲也表示人气A·RPG游戏"《王国之心》系列"最新作《王国之心III》正在酝酿之中。日前美国迪斯尼公司已经就《王国之心III》的开发与Square Enix公司进行了接触，并希望Square Enix公司能够着手游戏续作的开发。野村哲也透露对于《王国之心III》的开发已经有了不少的构想，但目前还不能对外公开。

硬件《古墓丽影 10周年纪念版》游戏画面初公开

### 11月1日 星期三

硬件 两款新色彩PS2、三款新色彩PSP年内上市

◇任天堂的一位官方发言人对记者确认了任天堂计划在日本地区推出一款具备DVD播放功能的新型Wii主机，并表示公司在北美和欧洲地区暂无相关计划推出。早在Wii主机公布之初，任天堂就曾经公布过Wii将具备标准的DVD播放功能。但在前不久的一次声明中，任天堂官方却以DVD播放机早已普及且价格低廉为理由宣布取消Wii的DVD播放功能。

硬件 中国台湾版PS3发售日、售价发表

软件 Wii虚拟主机49款游戏阵容发表

### 11月2日 星期四

硬件 港版PS3主机详细发售信息发表

◇Capcom公司正式发表了PSP人气游戏《怪物猎人 便携版》的续作《怪物猎人 便携版 2nd》的发售日，本作将预定于2007年2月22日推出，售价为4980日元。《怪物猎人 便携版 2nd》是以PS2游戏《怪物猎人 2》为基础制作的作品，并加入了大量新要素并进行了大幅的调整。本作的舞台是雪山，玩家活动的据点便处于深山之中，因此玩家在游戏的最初便开始在雪山上狩猎。游戏中还将增加弓、太刀、狩猎笛、长矛炮这些个性十足的新武器种类，同时还将增加"迪加龙"等各种各样的新怪物。

TEXT BY 风间仁

# BLUE DRAGON ブルードラゴン

如果询问X360玩家最期待的游戏是什么，喜欢FPS的玩家会回答《光环3》，喜欢ACT的玩家会说是《战争机器》，而喜欢RPG游戏的玩家则会把天平倾向于《蓝龙》。再有不到一个月的时间，这款集合了《最终幻想》之父坂口博信、漫画大师鸟山明、"《最终幻想》系列"音乐制作人植松伸夫联合打造的超级大作就要发售了，就让我们一同提前进入《蓝龙》的世界，了解即将发生在那里的一切。



| X360 RPG | 蓝龙 ブルードラゴン | 玩家年龄 全 |
|---|---|---|
| | Microsoft／日版／1人／7140日元／预定2006年12月7日 | |

## 五位主人公及其各自从心中诞生的"影"

### "能否战胜自己？不试试怎么知道！"

好奇心极其旺盛的16岁少年。父母双亡，与祖父相依为命。修喜欢到村中禁止进入的古代遗迹探险。他性格坚强并且直率，无论遇到什么样的困难都不退缩，正是这种信念激励着其他的同伴们。

修

龙

▲修心中所生的影，也就是游戏名中所说的"蓝龙"。它可以从口中吐出火焰将敌人烧成灰烬。

凤凰



◀传说中的不死之鸟，库鲁珂的心影。虽然没有强壮的外表，但是随着玩家的培养它将发挥巨大的威力。

### "为什么？为什么要做这么多坏事……"

与修和吉洛一起长大的玩伴，16岁。一年前村子受到袭击时失去双亲，库鲁珂因此承受着巨大的痛苦。她能够及时制止鲁莽的修，也能够敦促过于慎重的吉洛，可以说是团队中不可或缺的一员。

库鲁珂



### "喔唔……恶魔族欢乐的舞蹈！"

年龄不详的恶魔族少年，按人类年龄来计算大概是14岁左右。作为恶魔，玛尔玛洛有通过舞蹈来表达感情的习惯。由于杀人蝙蝠的外观很象恶魔，因此对佐拉十分崇拜。

玛尔玛洛

剑齿虎

◀玛尔玛洛的心影是拥有强壮的身躯以及锋利牙齿的剑齿虎。表面看上去应该是擅长物理攻击，但其实与其他影一样，玩家想要培养成怎样的类型都是可以的。

### "准备OK，一切按计划进行！"

与修住在同一村中的好友，同时也是修的同年级同学，一起进行探险的拍档，17岁。与莽撞的修正相反，吉洛是心思缜密、计划周到的慎重派。



牛头怪

▲吉洛的影是牛头怪，也就希腊神话中的半人半牛的怪物弥诺陶洛斯。它十分注重礼节，即使是战斗时也不忘给对手鞠躬行礼。

吉洛

### "那个家伙，力量的使用方法错了。"

神秘而又冷酷的佣兵，20岁。佐拉游历过诸国拥有丰富的知识，经常提供十分有用的情报，对于崇拜自己的玛尔玛洛十分的友善。

▶有着恶魔般恐怖外貌的杀人蝙蝠是佐拉的心影，它与佐拉一样双耳带有耳环，不知这是否有特殊的含义。



杀人蝙蝠

佐拉



不明

▲尚未公开具体情报的帅气青年，善使长剑，身手不凡。从目前公开的信息来看，他很可能是某国的王子，率领人类军队与魔法师的古代机器军队作战。



奈奈

▲奈奈也拥有召唤心影的能力，画面中他将除佐拉的杀人蝙蝠之外的其余4只影融合成由龙面、牛角、虎身、凤翼所组成的邪恶心影。其实心影原本就是古代文明的遗物，因此奈奈会使用也不足为奇。

邪恶的古代魔法师，本应早已死去的他不知由于什么原因还尚存于世。他极具野心企图征服整个世界，为此使用魔法将深埋在地下的由古代文明创造的无数战争机器人复活，并开始了对这个星球的征服战争。

古代战争机器人



▲由古文明所创造的量产型战争用机器，在远古战争中与古代文明一起被深埋地下，但古文明灭亡的原因不明。对于这些被再次唤醒的这些机器人们来说，他们的任务还未完成，战争还在继续。







# 《蓝龙》战斗系统初窥



游戏中敌人会在地图画面中以实体的形式出现，与其接触后则会切换至回合制战斗画面。看到这里您一定会觉得这其实没什么，和现在的某些RPG游戏一样，而作为次世代RPG游戏，《蓝龙》自然有其独特的游戏系统。本作的战斗是从地图画面时就开始了的，主人公可以使用特殊的技能在地图上便把敌人消灭，而获得的经验值等也一分不少。另外可以利用便利的“遇敌圆环”来同时与多组敌人接触并发生连环战斗，十分便利。而据坂口博信透露，游戏还有将自己“透明化”躲避敌人、使用“麻痹球”将敌人麻痹等丰富的机能要素。

## 注目1 敌人在世界中自由徘徊

游戏中敌人们在地图画面上四处徘徊，当发现修之后便会显现出“DETECTED”（发现）字样，并开始主动向修靠近。如果不想与其发生战斗，可以选择向其他方向逃离，如果出现“LOST”字样就表示回避成功。另外，按住X键不放与敌人接触的话，战斗开始后行动的顺序对我方有利。反之，如果背后与敌人接触的话便会以不利的状态开始战斗。

◀ 随着游戏的进行，主人公们可以乘坐飞空艇进行移动。虽然乘坐时不会遇敌，但是在离开飞空艇的瞬间有可能会与地面的敌人遭遇，所以一定要十分注意。




▲被敌人发现并受到攻击的瞬间。画面上显示“DETECTED”字样，之后会进入战斗画面。

▲从图中我们可以发现，即便是距离修很远的敌人我们也能够清楚地了解他们的一举一动，这样就可以掌握主动，从背后对其进行突袭。

## 注目2 可以在地图上就将低级别敌人消灭

本作的主人公们拥有多姿多彩的各种技能，其中一种比较特殊的是“攻击罩”。这是属于在地图画面中使用的技能之一，发动后修的全身被红色的防护罩所包围，在这个状态下在地图画面上移动，当与比自己等级低的敌人接触时可以直接将其击倒。而击倒敌人同样可以获得培育影所必需的



▲“攻击罩”发动的情况下与低级别敌人接触，可以瞬间将其歼灭（显示DEAD字样），还可以获得SP，超级便利。



▲当主人公们的级别很高时，会发生敌人逃跑的情况。其各自独特的逃跑姿势也非常有趣。



◀“攻击罩”只能对低于自己等级的敌人起作用，当遭遇高等级敌人时，艰苦的战斗是避免不了的。

## 注目3 利用遇敌圆环将多名敌人一举捕获

本作的另一个独特的系统就是可以同时与多组敌人一起进入战斗画面的“遇敌圆环”。在地图画面上发动遇敌圆环后，在修的周围会出现一个圈定一定范围的圆环，将多组敌人同时圈入遇敌圆环后选择“全部战斗”选项，便可以进入连续的战斗中。这种连续战斗的好处就是胜利后会获得额外的特殊效果，而更有趣的是如果被圈入的敌人之间是敌对的话，敌人会互相残杀，玩家只需要看着他们战斗便可以获得经验值。敌人之间的向性情报可以从NPC的口中得知，比如哪里哪里的炎之狼与冰之狼不和等，当然敌人的属性很容易从外表上分辨出来。




◀ 遇敌圆环的一大优点就是敌人无法逃跑。在画面右侧选择“全部战斗（ぜんぶとバドル）”便可进行连续战斗，

▶ 当画面上显示“Monster's Fight!”字样时，敌对的敌人之间便开始战斗。搬个板凳慢慢看……

## 注目4 特定的技能和魔法可以积蓄

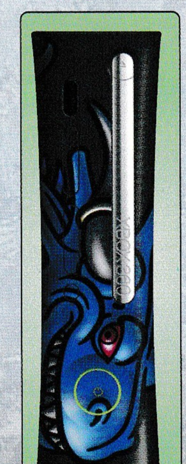
这是在战斗中将发挥重要战略作用的要素。当选择特定的魔法或技能后可以按住按键不放进行积蓄，虽然积蓄会使该角色的行动顺序延迟，但是随着积蓄时间的增加，魔法或技能的威力以及范围也会随之增加。



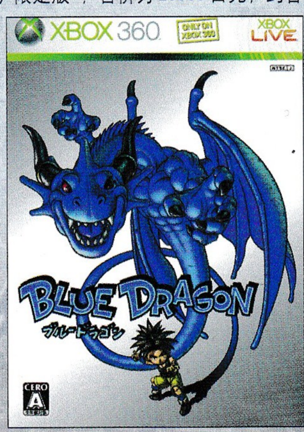
◀ 玛尔玛洛的攻击积蓄画面。按住按键不放画面中的积蓄槽将不断的延伸，玛尔玛洛的行动顺序以及攻击的威力会随之发生变化，积蓄到何时释放绝对是需要有战略部署的。

▶ 战斗的行动顺序在画面的上方显示，敌我双方角色会按照从左到右的顺序行动。

## 注目！蓝龙限定版X360主机




决定要玩《蓝龙》并为此计划在近期购入X360主机？等等，先别急。微软公司决定在12月7日游戏发售的同时推出X360主机和软件同捆的“X360核心系统《蓝龙》限定版”，售价为29800日元，约合人民币不到2000元。而根据预约的先后顺序发售的“初回限定版”更是会赠送由鸟山明大师亲手设计的X360原创面板以及5个《蓝龙》迷你模型，有条件入手的玩家千万不要错过。







既是“《.hack//G.U.》系列”最新作也是最终作的《Vol.3 漫步之速》终于即将登场。本作中主人公驰尾将有大幅变化，由之前的一贯的黑色装束变为一身白色新装，驰尾在这个被称为“Xth FORM”的姿态下可以装备其第四件武器“双枪”。

TEXT BY 风间仁

| PS2 A·RPG | .hack//G.U. Vol.3 漫步之速 .hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで NBGI／日版／1人／7140日元／预定2007年1月18日 | 玩家年龄 全 |
|---|---|---|

## 《.hack//G.U.》简介

这是一款讲述主人公驰尾在名为“The World”的网络游戏中冒险的RPG游戏，由全部三卷组成，分别是《.hack//G.U. Vol.1 再生》、《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》和最终作《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》。除游戏之外还推出了动画、漫画等关联作品，将这些相结合您将能够更深刻、更全面的了解《.hack//G.U.》所构筑的世界。

# .hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで

## 最终形态是"Xth FORM"

通过职业进化改变姿态的驰尾的最终形态是Xth FORM，此次驰尾的姿态与3th FORM形态之前的黑色基调来了个180度的转变，全身白色装备，发型也发生变化。如此大的转变不得不令人疑惑，究竟驰尾发生了什么？

### 新武器：双枪

驰尾随着进化为最终形态Xth FORM，他也继双剑、大剑、大镰之后获得了装备新武器双枪的能力。双枪拥有无限的弹药，可以在远距离就将敌人置于死地。

### DG-X

驰尾变为最终形态后得到的第一对双枪是“DG−X”。虽然枪身上设计有刀刃，但是它并不能够作为近距离武器进行直接攻击，而是在发动技能时才能显现出威力。



### 对于残弹数要特别注意

虽然双枪的弹药无限，但是其枪身内所能够装填的弹药数有限，因此每当枪内弹药射光后就将自动进行装弹，而这就给了敌人可乘之机。因此，战斗中一定要密切留意武器中的剩余弹药数，在射光之前按X键进行手动装弹则可以避免不利情况的发生。



▲双枪的剩余弹药数显示在画面中我方角色状态画面的上方。

### 可全方位瞄准敌人

由于采用了可以向各个方向的敌人进行攻击的全方位瞄准系统，双枪将自动对周围的敌人进行瞄准，战斗中甚至可以边移动边进行射击。而双枪所具有的蓄力攻击可以向周围全方位进行攻击，就算是未出现在视野中的敌人也能一举消灭，可以说双枪没有任何死角。



▲战斗中不仅可以使用双枪同时攻击一个敌人，还可以分别对不同的敌人进行攻击。

### Xth FORM

原本并没有被原始设计在网络游戏“The World”中，最强也是最终的职业进化，为何驰尾能够变成如此形态目前为止还是个谜。







# 同时与三苍骑士的直接对决

从目前公开的画面中，我们可以确定驰尾将会在本作中与传说中的三苍骑士进行直接对决。前作在斗技场中身为无敌状态的巴鲁姆克和奥鲁卡此次与传说中的苍炎之凯特组成3人团队，看来这将是一场艰苦的战斗。他们到底是谁？目的是什么？相信在与他们一战之后，一切将会真相大白。


▲三人再次一起出现，这会是驰尾与他们的最后一战吗？


▲与三人的决斗地依旧是宿命之地"大圣堂"。


▲在同伴中我们看见了八咫的身影，掌握着雷文的他成为了驰尾的同伴。

## 三苍骑士

从左至右分别是"苍天之巴鲁姆克"、"苍炎之凯特"、"苍海之奥鲁卡"。三名拥有无比强大力量的传奇人物，是驰尾等人前进的最大障碍。

## 三苍骑士凶狠的组合攻击

伴随着耀眼的闪光，三人依次进行强力斩击的必杀技。击中后无法回避，强力无比的连续攻击将给予对手巨大的伤害。


▲必杀技发动前三人进入蓄力的准备阶段。


◀巴鲁姆克从空中攻击，之后是奥鲁卡在地面发动。

▶最后由凯特进行华丽的终结一击。

## 苍炎之凯特加入队伍？

注意下面的画面。这个与驰尾交谈的角色难道是苍炎之凯特，抑或是前作"《.hack》系列"中的主人公凯特？现阶段还不知道此凯特是否将成为同伴中的一员，但可以确定的是驰尾将与凯特一同进行冒险。





## 第4觉醒模式"凭神觉醒"

当战斗画面中右上方的"TENSION槽"蓄满时同样可以发动觉醒攻击，而本作可以使用第4觉醒模式"凭神觉醒"。使用此技不仅可以对敌人造成巨大的伤害，还能够获得叫做"病毒核心"的道具。将收集的"病毒核心"供奉给八相同伴们各自的"失落的武器"的祭坛，可以对8种"失落的武器"进行升级，这样就可以用来对付本作中新登场的强力敌人。




▲"凭神觉醒"发动时从驰尾的右手放出光芒。

◀借助凭神斯凯斯之力将敌全体一网打尽。


▲"凭神觉醒"的威力将随着发动次数的增加而增加。



▶将必要数目的"凭神觉醒"注入武器祭坛，"失落的武器"便能够获得成长。




相场一平，曾经被人称之为“交易魔术师”的传奇股票交易商人，他在股市上获得过数亿日元的巨额财富，而这些钱几乎全部被他捐赠给慈善机构。如此伟大的股商却在5年前在股市上败于某人后宣告破产，并从此失踪。5年后，其子相场瞬拜一平的弟子奈良崎为师，宣告进入股票界，继承其父之业续写股商传奇。

TEXT BY 风间仁

| NDS / AVG | 股商 瞬<br>株トレーダー瞬 | 玩家年龄<br>未定 |
|---|---|---|
| | Capcom／日版／1人／售价未定／预定2007年 | |

谈到股票相信很多人都感到既熟悉又陌生，熟悉的是它几乎天天都出现在电视、广播、网络上，而对于股票投资的具体方法却又是完全陌生的。如何才能学习一些关于股票方面的知识呢，即便是不炒股增加一些谈资也是好的。Capcom公司的游戏制作人们就是基于这个想法打造了这款NDS新作《股商 瞬》，游戏描写了一位年轻人在股票世界中成长的故事，而随着主人公的成长，玩家本身也将逐渐学习到股票投资的相关知识，也许在不久的将来你就是叱咤风云的股票大亨。

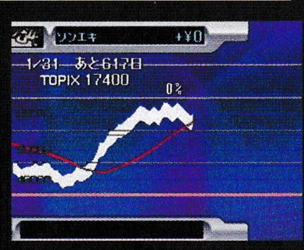






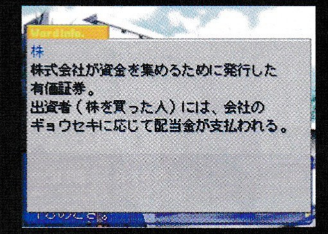
### 卖点一 围绕股票交易展现人性面貌

跟随着主人公在股票世界中的成长，围绕着股票交易所发生的人与人之间的故事将为玩家展现人性的善恶美丑，或许你能够从中领悟生活的真谛。




### 卖点二 可与动作游戏媲美的交易爽快感

不要以为这将是一款枯燥乏味且充斥专业术语的游戏，在瞬息万变的股票图表前等待着转机出现的紧张感和获得巨额财富的兴奋都会在游戏中再现。




### 卖点三 边玩边学 寓教于乐

故事刚开始时主人公瞬是毫无股票投资知识的，因此随着游戏的发展，玩家会和瞬一同学习股票知识、一同成长。对股票感兴趣的人来说，本作将是最好的启蒙教材。

## 游戏开发者访谈 详细了解本作的魅力



**制作人：北林达也**
PSP游戏《反乱猎人X》、《新旧洛克人》的制作人。

**游戏总监：安藤行男**
PS2游戏《狂城丽影》的主要策划人，同时也是《龙战士Ⅴ》的剧本负责人。

## 提炼股票交易的乐趣

**——游戏以股票为题材的理由是什么？**

**安藤：**最初提交这份企划是在2005年的春季，当时的我已经有好几年的炒股经验，对股票交易有一定的心得。所以当时就想如果做一款与股票相关的原创游戏一定会非常有意思。而在当时在脑子里还有一个企划方案，那就是与“太平洋战争”有关的游戏计划。我把这两个企划方案提交给上司，结果他们认为今后玩家们会更关注关于股票方面的游戏，因此最后就决定开发这款游戏。

**——北林先生第一眼看到《股商 瞬》这款游戏的时候有什么样的想法？**

**北林：**第一眼看到本作的时候觉得是非常有创意的游戏。现在的社会已经有不少人关注股票，有些人利用炒股来成为亿万富翁。但我觉得没有接触过股票交易的人应该比懂得股票交易的人更多，我是希望通过玩本作能够使这些人对股票产生兴趣。

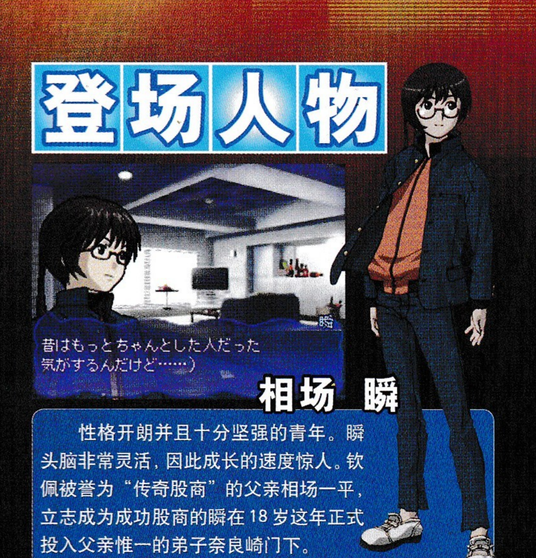
**——那就是说即使不懂股票的人玩本作也不会觉得玩不懂？**

**安藤：**在游戏中详细地说明了关于股票的运作方式，所以即使第一次接触股票也能够轻松理解股票的乐趣。整个游戏就像是股票交易的详细教材。

**——原来如此**

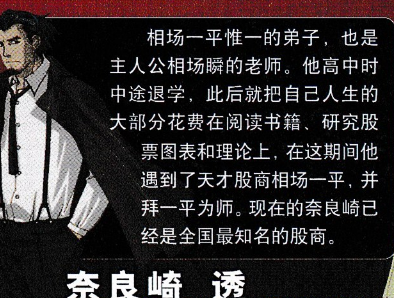
**安藤：**虽然初期只能做一些简单的股票交易，但是到了游戏中后期的时候可以做很

# 登场人物




**相场 瞬**

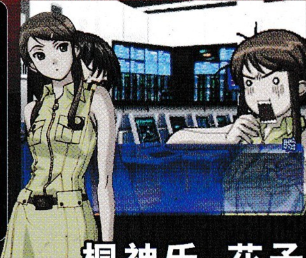
性格开朗并且十分坚强的青年。瞬头脑非常灵活，因此成长的速度惊人。钦佩被誉为"传奇股商"的父亲相场一平，立志成为成功股商的瞬在18岁这年正式投入父亲惟一的弟子奈良崎门下。



相场一平惟一的弟子，也是主人公相场瞬的老师。他高中时中途退学，此后就把自己人生的大部分花费在阅读书籍、研究股票图表和理论上，在这期间他遇到了天才股商相场一平，并拜一平为师。现在的奈良崎已经是全国最知名的股商。

**奈良崎 透**





**桐神乐 花子**

奈良崎的弟子，大型证券企业创业者的后人。性格好胜并十分自信。成为奈良崎弟子的表面上的理由是进一步去了解股票的精髓，而实际上她是偷偷地暗恋着奈良崎。

## 冒险+交易！故事随着两大要素的交替进行而发展

本作的魅力之一便是描写形形色色登场人物的故事。在冒险部分中玩家将体验到整个故事的乐趣，同时也会探明相场一平破产的真相。而另一方面，紧张刺激的交易战也将让玩家领略到全新方式的游戏乐趣。



**冒险** 玩家通过在室内外的各种设施、场所移动来收集情报、购买道具等，股票的交易则是在交易中心进行。

**交易** 在交易中心汇集着众多的股票交易者，在这里不仅可以获得需要的情报，还可以与这些交易者们进行1对1的"对抗交易"，以及完成一定目标的"单独交易"，通过这些交易瞬能够不断的提高自己的交易等级。




▲冒险部分基本是传统的AVG游戏模式，通过选项的方式来移动或者对话，当然这些可以通过触摸屏轻松操作。

### 名词解释



▲在游戏中当画面出现问号标记时，使用触控笔点击便可以获得文中标有蓝色的专业词汇的解释，这将是学习股票投资知识的重要途径。




▲单独交易是以规定的条件为目标，达到规定条件便可以通过。




▲对抗交易是与对手进行对战，此时要密切留意股票图表上的变化以及对手的动向。

▲在获得"股商证"之后，奈良崎的另一名弟子桐神乐花子登场。

### 贸易技巧

每个股票交易者都拥有被称为"贸易技巧（Trading art，以下简称TA）"的特殊技能，在对抗交易中TA的组合和运用将是获得胜利的关键。TA可以在商店中购买、提升交易等级或者随着故事的发展而获得，其中还存在只有瞬才可以发动的超级TA。




多的事情。随着股票交易的增加，游戏乐趣也逐渐增加。

**北林**：其实我们就是把整个股票交易的过程带入到游戏当中。

**——看起来的确非常有意思**

**北林**：股票的价值跟全世界的经济情况有密切的关系，随着世界行情的变化，股票价值也随时有变化。但我们无法把这些要素详细地加入到游戏中。所以我们只把在股票交易中最有意思的部分摘选出来制作到游戏当中，玩家通过本作可以轻松了解股票交易的乐趣。

## 对股票有一定心得的人也适合本作

**——本作的故事剧情大概是什么样的？**

**安藤**：因为我自己对股票交易有一定的心得，所以在剧情方面加入了一些在股票交易过程中常见的事件以及在交易过程中实际发生的较有意思的话题，对股票有所心得的玩家会发现游戏中的很多剧情跟实际发生的股票交易非常相似。因此，对股票完全不了解的玩家和对股票有心得的玩家都会在本作中得到乐趣。

**——从已公开的三位主要角色来看，整体风格的设定是比较卡通的？**

**安藤**：刚开始的时候找几个画师来画设定图，而从各种各样的设定图当中，最后决定采用现在的画师。当初的设定画中还有像美式漫画一样的设定图呢（笑）。因为本作的剧情和世界观非常重要，所以选择了对玩家比较熟悉的画风。

## 更加易懂的股票图表

**——游戏中的股票图表跟现实世界相比好像有些不同，是吧？**

**安藤**：为了让玩家在一张画面中了解更多的信息，所以就把实际的股票图表改成现在的样子。图表中的粗细表示参与的人数，越粗就说明参与的人数越多，图表的幅度表示股票价格的变动，幅度越大就表示股票价格的变动越大。另外，图中还设定有各种详细地"阻力线"。什么叫阻力线呢？股票商人判断买卖股票的时候一般都选择比较有吉利的数字或者跟上次的股票上涨量基本相同的时候。这种上涨到顶峰时似乎在此价位水平位置上有一定的阻力的线，我们叫它为阻力线。一般来说一旦上涨到阻力线的话就很难再上涨，因为到了阻力线的时候很多人都会把股票卖掉。

**——每次把这些要素在内部计算吗？**

**北林**：对。我们在游戏中模拟在实际股票交易时大多数人都采取的行动。所以了解股票交易的玩家会觉得跟现实的股票交易没有太大的差别。

**——那么最后请对读者说一句话**

**北林**：开发本作的过程中我们很重视剧情部分，即使对股票交易没什么兴趣也通过本作的剧情去体会其中的乐趣。相信在投入剧情的过程中自然就对股票也会产生兴趣。

**安藤**：首先这是一款非常有意思的游戏。另外，我个人作为一个股票交易人，希望能通过本作来给大家带来股票交易的乐趣，敬请期待！






# 耶利哥／Clive Barker's Jericho

□厂商：Codemasters／MercurySteam □机种：PS3／X360／PC □类型：ACT □发售日：2007年预定

恐怖题材游戏历来受到众多游戏玩家的追捧，随着游戏主机机能的不断提升，游戏在恐怖效果的表现以及营造气氛方面也在不断的进步。日前著名恐怖小说作家Clive Barker（代表作有《不死亡灵》）宣布与知名游戏公司Codemasters合作，联手打造一款次世代恐怖游戏《耶利哥》，游戏预定于2007年登陆PS3、X360平台。

之所以选择电视游戏主机作为平台，Barker表示电视游戏可以引导玩家自己探索故事的发展并逐步揭开隐藏的真相，这种手法与电影和小说的表现方式十分相似，而电视游戏在这方面具有很大的潜力。"许多浮现在我脑海中的想象都只能靠绘画、小说或者游戏的形式来表现，电影也许会紧随其后，但绝对要先有一部紧张刺激的恐怖游戏做铺垫。"

据悉，这款次世代恐怖游戏的故事背景发生在一个被称为"耶利哥"的古城，在那里，恶魔被具现化并以肉身出没。而玩家所扮演的角色也不是普通人，而是一名既有通常作战本领又接受过解决超自然现象等神秘事件的特殊训练的特种部队成员。

Barker透露，游戏的剧情将被进行精心的设计，玩家要在游戏中如抽丝剥茧一般一点点探索隐藏至深的真相，而恐怖的气氛也将随着故事的发展而逐步深化。Barker说："我不想透露太多的剧情，我只能说故事发生在一座与世隔绝的城市中，而这座城市的真实面目被一层层的围墙所掩盖。"他继续说道："这就好比俄罗斯娃娃，一个接一个的嵌套在一起，游戏的剧情也正是如此。"

"耶利哥（Jericho）"现实中是古代巴勒斯坦的古城，临近死海西北海岸，是扼守约旦河下游河谷的要塞，据《圣经·旧约》记载，它被约书亚征服并毁灭，但其两层巨大而坚固的城墙倒塌的真正原因至今还是个谜。耶利哥城的崩毁是西方家喻户晓的故事，此城守着迦南的门户，城墙高厚，守军高大壮健，是古代极强大的堡垒，犹太人虽为数达百万人，但却是乌合之众，无任何能力与技术攻城。但据圣经记载，犹太人围城行走七日然后一起吹号，上帝以神迹震毁城墙，使犹太军轻易攻入，而后能顺利攻入迦南。然而据考古学家考证，耶利哥城的古城墙为两层构造，外城六尺厚，内城十二尺厚，坚固无比。倒塌时外城墙向外倒塌，内城墙却向内倒塌，十分怪异。因为若因地震则城墙应都向外倒，若因攻城，城墙应都往内倒，究竟是为何城墙一向外一向内倒呢？这个令考古学者们思考了几百年的未解之谜，或许可以在游戏中找到答案。



# 暗之领域 / Dark Sector

□厂商：D3 Publisher/Digital Extremes □机种：PS3/X360/PC □类型：ACT
□发售日：2007年第三季度

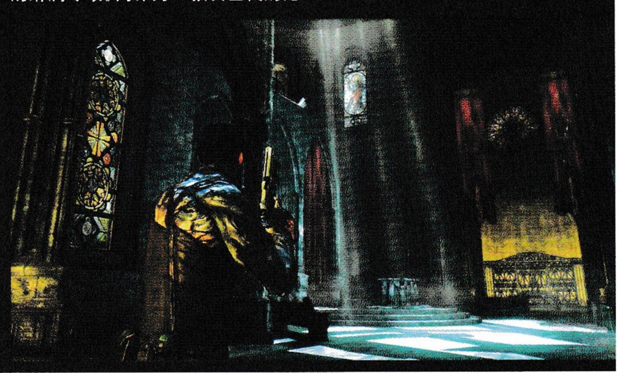


本作是一款由Digital Extremes制作的次世代动作游戏，游戏早在2004年5月便正式发表，并公开过游戏影像，但当时影像中的人物设定与现在有了不小的差别。根据目前的情报来看，虽然游戏在风格上更接近于动作游戏，但同时也融入了许多《分裂细胞》等间谍潜入游戏的要素。游戏的主人公海登（Hayden）能够利用其穿着的特殊服装发挥各种神奇的能力，包括隐身、制造透明保护壁来回避敌人的攻击以及类似于黑客帝国中所采用的慢镜头射击等超酷的技能来与敌人周旋。

海登在游戏中的真正目的眼下还是个迷，但整个故事背景无疑与标题中所提到的充满黑暗与未知的"暗之领域"有深刻的渊源。在本作最初公布的影像中，海登潜入了敌人在宇宙空间的军事设施，正当他准备在控制装置上安装炸弹时被敌人察觉，海登只好一边战斗一边撤退。在撤退的过程中，他装备的神奇战斗服也初次小试身手，而所有的特殊功能似乎都是通过安装在海登手腕上的一个小装置来操作的。在抵达逃离地点并消灭了一只外型类似甲克虫的BOSS后，海登顺利逃出生天。

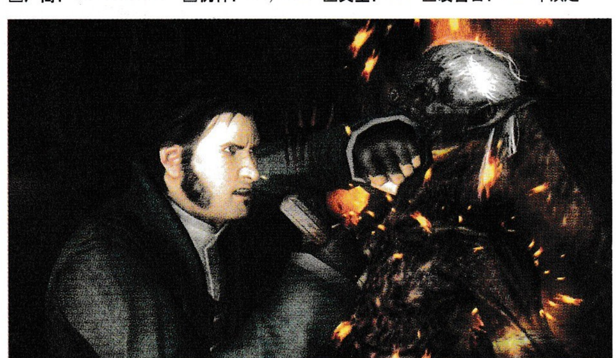
本作的操作视角类似于《生化危机4》所采用的第三人称侧后方视角，但是否能在第一与第三人称视角间切换还尚不明了。海登所使用的武器除了枪之外，还有类似于回旋标一样的锋利武器，而这也将是他的主力武器。另外，本作的光影效果、物体纹理、材质及特效制作的相当出众，将海登潜伏于黑暗之中的诡异气氛表现的淋漓尽致。而作为一款次世代的隐秘动作游戏，本作的独特风格和丰富多彩的特殊能力还是相当吸引人的，相信《暗之领域》是一款值得玩家们期待的次世代游戏作品。





# 吸血鬼杀手哈克 / Harker

□厂商：The Collective □机种：PS3/X360 □类型：ACT □发售日：2008年预定



曾经担任过《达芬奇密码》等游戏开发的The Collective公司，日前正式对外公开了一款次世代恐怖动作游戏《吸血鬼杀手哈克》。本作是一款以生存为主题的恐怖游戏，根据目前公开的消息来看，本作至少将对应PS3和X360两大平台。

游戏故事背景取材自著名的吸血鬼题材小说《德拉古拉伯爵》，游戏的主人公乔纳森·哈克（Jonathan Harker）的爱人不幸成为了吸血鬼的牺牲品，哈克为了向德拉古拉伯爵复仇走上了与吸血鬼战斗的道路。

"本作的目标就是要将与吸血鬼进行面对面的、惊险刺激且充满个性化风格战斗的爽快感与为生存而斗争的恐怖感相结合。"游戏的制作人Nigel Cook对记者说："游戏中的吸血鬼都不是泛泛之辈，为了生存它们也会拼死挣扎，因此玩家在成功打败这些敌人时的成就感也就不言而喻了。"

游戏中的吸血鬼拥有各种不同的形态和外貌，而它们所具备的能力也各不相同，这就对玩家的游戏操作及方法提出了更高的要求。不过据开发者透露，主人公哈克在游戏中也拥有不少可致吸血鬼于死地的强大武器，而且在游戏中，玩家也可以利用场景中的各种道具和设施与敌人战斗。另外，开发小组为主人公设计的一套近身格斗系统也非常出色，利用这些优势，玩家可以毫不留情地铲除吸血鬼。





# 龙骑士 / Eragon

□厂商：Vivendi Games／Stormfront Studios □机种：X360 □类型：ACT □发售日：2006年11月14日

以畅销小说和电影改编的游戏可谓数不胜数，继《指环王》、《哈里·波特》、《那尼亚传奇》和《达芬奇密码》之后，VU Games又将畅销小说《龙骑士》改编成游戏，预定于11月14日登陆次世代主机X360，而同名电影也将于12月15日在北美上映。

《龙骑士》的游戏版与小说和电影一样，主要讲述了主人公伊拉贡无意中拾到了一枚蓝色的石头，然而这块石头其实是一枚龙蛋并在不久后孵出了一只蓝色飞龙，主角与飞龙的神奇冒险便由此开始。

游戏将由Stormfront游戏工作室负责开发（曾制作过《被遗忘的国度：恶魔之石》和《指环王：双塔奇兵》）。游戏的家用机版将使用格斗与魔法相结合的战斗系统，而且还会加入终结动作、防御技能和独特反击技能等许多新鲜的战斗方式。游戏中还将穿插驾驭飞龙的紧张刺激的空中战斗和双人协作游戏。

为了满足这些玩家的需要，微软公司已经在Xbox Live上提供《龙骑士》的试玩，让玩家们在电影上映之前先过一把游戏瘾。试玩版将玩家带入到年轻伊拉贡的冒险之旅之中，玩家在游戏中可以通过与敌人的士兵和弓箭手战斗初步体验战斗的乐趣。此外，通过学习所获得的魔法和各种技能也有助于玩家对本作的系统有更深入的了解，除了投掷敌人、使用弓箭等普通技能外，试玩版中还出现了能够召唤身体庞大的巨龙进行支援的技能。

另外《龙骑士》游戏还将全面登陆PS2、Xbox以及掌机平台。其中GBA版的《龙骑士》将是一款以原作故事为背景的RPG游戏，游戏中有9名角色可供玩家选择，而且可以自己制作回复药品和设计武器装备。游戏的PSP版与GBA版所不同的是，游戏的PSP版将更加细致的描绘主角伊拉贡和他的龙的故事并增加更多的空中战斗部分，同时还支持4名玩家进行联机游戏。

# 最终幻想VI ADVANCE
## ファイナルファンタジーVI アドバンス

□厂商：Square Enix □机种：GBA □类型：RPG □发售日：2006年11月30日

魔大战。当这场毁灭一切的战争终结时，“魔法”也随之从这个世界上消失了。1000年后，人类通过铁、火药、蒸汽机械等重新使得世界获得复苏。帝国利用拥有魔导之力的少女蒂娜的力量作为武器，企图支配世界。而偶然之中蒂娜与青年洛克相遇，命运将二人紧密地联结在一起……

具有超高人气的《最终幻想VI》于1994年在SFC上发售，游戏中随着与魔法相关的世界观大幅改变，游戏的系统也随之发生变化。游戏中魔法是一部分角色在初期便拥有的技能，而随着游戏的进行，通过装备获得的魔石将不断的学会新魔法。系列一大特色的ATB系统也依然健在，而“夹击”、“侧面攻击”等阵形的增加使游戏的战略性大幅提高。游戏的主人公是拥有神秘气质的少女蒂娜，她是人与幻兽结合的半兽人。不仅拥有施放魔法的能力，还可以通过释放体内潜在能力变身为幻兽。

随着《最终幻想VI ADVANCE》发售日的临近，Square Enix公司的“《最终幻想》掌机完全移植计划”已接近尾声，除NDS平台的《最终幻想III》之外，《最终幻想I＋II ADVANCE》、《最终幻想IV ADVANCE》、《最终幻想V ADVANCE》也都已经在GBA平台上发售。当然，的移植版也会与之前其它移植作品一样有新要素增加，让我们再一次回到那剑与魔法的世界，体验这款经典大作的魅力。



# 火焰之纹章 拂晓之女神
## ファイアーエムブレム 暁の女神

□厂商：Nintendo □机种：Wii □类型：SLG □发售日：2007年2月

自今年E3游戏展中任天堂公司发表了Wii平台“《火焰之纹章》系列“最新作的消息以来，这款首次登陆次世代家用主机的《火焰之纹章》新作一直受到众多“纹章FANS”的关注，现在任天堂公司终于打破沉默，对外公开了游戏的更多详细信息。

本作的正式名称为《火焰之纹章 拂晓之女神》，与前作《火焰之纹章 苍炎之轨迹》中的蓝色相对，本作的“拂晓”表示的是红色，而这里所说的女神是否就是之前影像中公开的银发少女还不得而知。

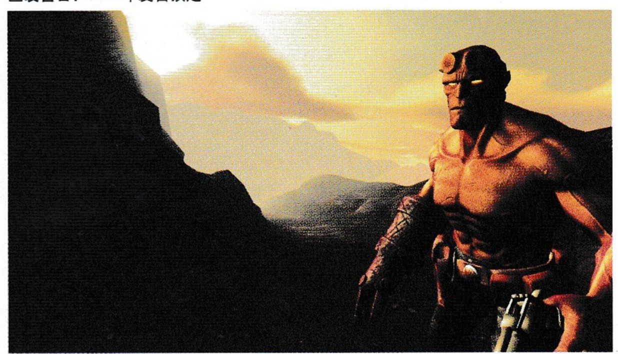
这位银发少女的名字叫“米卡娅”，是一位光魔道士。在9月份的“Wii Preiew”中的试玩中，米卡娅是先于男性角色“沙扎”出场，因此本作的主人公很有可能就是米卡娅。沙扎则是在《火焰之纹章 苍炎之轨迹》中登场的那位绿发少年盗贼，经过三年的历练，沙扎已经成长为一位男子汉。本作中沙扎的职业并没有改变，而他这三年来一直在寻找着那位对自己十分重要的人。

本作故事是发生在前作的3年之后，故事是从“迪因王国”的某个村落开始的。虽然前次的战争已经过去3年，但是迪因王国依旧是满目疮痍，而由于迪因王国身为战败国失去大部分战力，因此受到山贼的侵扰，而米卡娅正是在这个时候出现并为了救助村庄挺身而出与山贼作战。



# 地狱男爵 / Hellboy

□厂商：Konami/Krome Studios □机种：PS3/X360/PSP □类型：ACT
□发售日：2007年发售预定



以黑马漫画公司（Dark Horse Comics）著名同名漫画作品改编的游戏《地狱男爵》将在次世代主机PS3和X360以及掌机PSP上隆重登场。玩家在游戏中将扮演故事的主角地狱男爵，漫画中主人公的各种经典的招式以及各种神秘的超自然力量将在游戏中重现，玩家要在6个风格各异且具备高度互动性的场景中与恶魔展开较量。

游戏将把玩家带入到漫画中所描绘的紧张刺激的冒险中，故事讲述了具备令人不可思议的超能力的地狱男爵，在一次追踪魔女的战斗中无意发现了邪恶的Hermann von Klempt以及他妄图毁灭世界的野心，地狱男孩为了从邪恶势力手中拯救世界，再次踏上了冒险旅程。

游戏颇具战术性且不失爽快感的战斗系统，将让玩家充分体验使用地狱男爵的毁灭之右手对付蜂拥而至的敌人的刺激感觉。游戏中可以使用的招式和组合也颇为丰富，玩家可以选择强化主人公的力量、速度或敏捷，可以使用火焰进行远距离攻击，也能直接与敌人展开近身肉搏，甚至可以把敌人的躯体当作武器来使用。

游戏中的所有场景都具备极高的互动性。玩家可以破坏场景中几乎所有的东西，比如在面对大群敌人时推倒眼前的一面墙将敌人活埋，接着还可以拣起地上残留的砖头瓦块解决残余的杂兵，游戏过程中的战略性和战斗手段都得到了大幅强化。

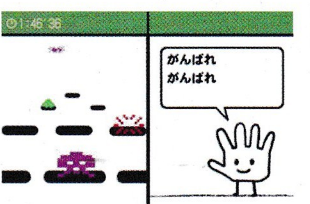
# 两手都要硬 / 利きのススメ

□厂商：Taito □机种：NDS □类型：ETC □发售日：2006年12月

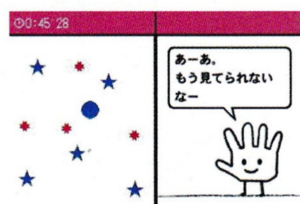
惯用手的锻炼一直是被人们所忽视的问题，大多数人的右手为惯用手，而据调查许多在各方面有着突出表现的人物例如爱因斯坦、拿破仑、毕加索、卓别林、比尔盖茨、赵本山等等他们都是"左撇子"。惯用右手的人左脑发达，左脑善于语言和逻辑分析、抽象思维和复杂计算，但刻板、缺少幽默和丰富的情感；惯用左手的人右脑发达，右脑善于非语言的形象思维和直觉，对音乐、美术、舞蹈等艺术活动有超常的感悟力，充满激情与创造力，感情丰富、幽默、有人情味。

可以看出如果能够使自己的非惯用手进行锻炼，就可以令其所对应的脑部进行锻炼，从而使整个大脑均衡发展。那么有什么方法能够轻松的锻炼自己的非惯用手呢？Taito公司的NDS新作《两手都要硬》就是一款能够让您在轻松的游戏中锻炼双手的作品。

游戏中的练习均使用触控笔来完成，练习共分为5个等级，收录多种简单有趣的迷你游戏。游戏共有6大模式，它们分别是锻炼非惯用手的"左/右手锻炼模式"、检验非惯用手与惯用手之间差别的"平衡检验模式"、使用自己两只手进行对战的"左手VS右手模式"、保存个人成绩的"个人数据模式"、与其他玩家进行对战的"对战模式"。通过游戏对非惯用手的锻炼，任何人都能够使自己的大脑更加均衡的发展，从而激发出沉睡在脑内的潜能。




▲点击出现的侵略者




▲移动蓝点在不触碰红碎片同时收集蓝星



# 使命召唤 胜利之路
## Call of Duty: Roads to Victory

□厂商：Activision/Amaze □机种：PSP □类型：FPS □发售日：2006年第四季度

人气FPS游戏"《使命召唤》系列"最新作《使命召唤3》即将作为次世代主机PS3和Wii的首发游戏登场，而在全面登陆次世代主机和现有家用机平台的同时，Activision公司也将战火蔓延到了掌机平台上。作为系列首次登陆PSP平台的作品，《使命召唤 胜利之路》预计将在2007年年初正式发售，在此之前，让我们先来看一看本作究竟有哪些过人之处，与游戏的家用机版又有哪些不同。

掌机平台的FPS游戏首先面临的一个挑战就是操作方式的问题，这在玩家和业界当中早已是人尽皆知。为了能最大限度地让玩家体验FPS爽快的战斗和逼真的临场感，游戏的开发商Amaze公司的工作人员在改善操作方式对游戏的影响这一问题上下了不少的工夫。首先，开发小组设计了多种操作方式，玩家可以根据自己的习惯来选择最适合自己的按键组合。换句话说，游戏为你提供了充分的空间，你可以选择你认为最舒适有效的组合，至少不是最糟糕的那种。

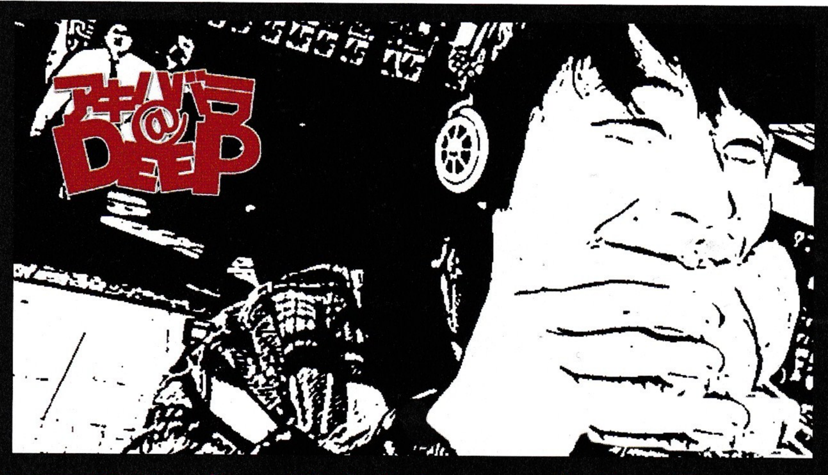
另外，为了平衡使用PSP游戏时在射击上的可能造成的偏差，开发小组调整了射击武器的瞄准精度。与以往射击游戏要求在精确瞄准后射击的做法不同，《使命召唤 胜利之路》可以在一定范围内帮助玩家进行自动瞄准，因此玩家要做的就是尽量接近，而不是绝对精确。而为了弥补射击精度调整对游戏难度造成的影响，开发人员有意在关卡中设计了更多的遭遇战，因此喜欢挑战的玩家不必担心游戏难度会太低。

《使命召唤 胜利之路》将提供三个国家供玩家选择，这也算是该系列一直以来的传统之一。根据Activision公司介绍，游戏中的可选角色包括美军82空降师步兵、加拿大第一军狙击手以及英国空降兵突击队队员，每个角色都拥有各自不同的任务关卡和剧情，而不同角色所执行的任务种类也有很大区别，其中包括惊心动魄的大规模步兵战、紧张的狙击遭遇战和空降作战等多种类型。总之，所有在"《使命召唤》系列"中玩家所能见到的任务和战斗形式都将在PSP版的《使命召唤 胜利之路》中出现。

本作的多人联机模式支持最多6名玩家同时在线游戏，而游戏的模式也并非单一的多人对战。据Activision透露，联机游戏的种类十分丰富，除了传统的对战和协作以外，还包括"死亡竞赛"、"战地抢旗"及"高地争夺"等多种类型。在游戏的画面质量方面，Amaze公司也表示他们对在PSP上真实再现硝烟弥漫的二战战场感到信心十足。

事实上在最近一段时间，不少家用机平台的FPS游戏都开始逐步向PSP平台拓展。前不久我们也为大家介绍了另外一款在家用机上大受好评的二战题材FPS游戏"《荣誉勋章》系列"的首款PSP新作《荣誉勋章 英雄》。到底《使命召唤》和《荣誉勋章》这两款作品究竟谁能够更胜一筹，让我们拭目以待。





# 不能免俗的王婆卖瓜

不同于港剧的精致简洁，不同于美剧的细腻多情，不同于韩剧的轻松流畅，日剧一直是我最钟爱的类型。

让我想想，推荐一部日剧的基本流程是什么？

首先当然是演员，日剧嘛，七分偶像，三分剧情，木村拓哉和无名新人，你会选哪个？百分之九十九的观众都会选前者。可是我想推荐的这部日剧——《秋叶原@DEEP》却大多由新人担纲。




好吧，退而求其次，特殊的表现手法也可以出奇制胜。加入种种流行元素，用不一样的角度去诠释整个人生，是日剧的一大特色。《秋叶原@DEEP》，谁都知道叙述的是OTAKU自己的故事。许是《电车男》太成功，一提起OTAKU，畏畏缩缩的山田刚司就会浮现在所有人的脑海里。听起来很俗套，似乎又是一个关于"电车男"的故事，只不过主角从一个换成了一群，无非挫折——努力——再挫折——再努力这样周而复始的桥段，了无新意。

真的是这样么？

当然是不一样的，旧瓶未必不可以装新酒。如果把《电车男》比喻成纯爱童话，那《秋叶原@DEEP》就是一部烙印着所有人成长历程的纪录片，一群可爱的、傻傻的年轻人共同欢乐，遇到困难又团结一致，用热情、勇气和智慧去战胜它。他们在这个过程中成长，逐渐走出自己的世界，融入社会。

想见识不一样的OTAKU么？那就跟随着我的脚步，一起进入Akihabara@deep多姿多彩的世界吧。

OTAKU（おたく），御宅，在日文字面上的意思是指"你的家"。在80年代，动漫画迷之间经常以御宅来互相称呼，例如说"请展示你（御宅）的收藏"，是一种对对方比较尊敬的称呼。如今，御宅指的是一些过份沉迷于某些事物（例如动漫、游戏），对自己沉迷的事物无所不知，还每天不断寻找新的资料加以牢记，却对其他东西漠不关心的ACG爱好者，或称狂热者。这些人在网络和现实中组成的族群，我们一般称呼其为"御宅族"。本篇所要探讨的，正是这些"御宅族"如何融入社会，从出世到入世的故事。

## Akihabara@deep —— A
## Akihabara 秋叶原

大多数故事都会有一个发生地点：凡是有发生地点的故事，一般都和那个地方有着千丝万缕的联系。如果说涩谷、银座是催生爱情故事的温床，那秋叶原，在这个日本电气第一街上发生的故事，必定有着另一番青涩的滋味。

我们可爱的leader——page是这样为秋叶原下定义的：

"秋叶原——杂乱、猥琐、痴迷……却是其他地方都不可能出现的热闹地带，这就是被世人称为'御宅族'的我们这群人的圣地，可以不被任何人打扰，一心沉迷于自己爱好的这片土地，是可以让我们这群没有大志的人，忘却灰暗生活之沙漠中的绿洲。不！或许对于我们来说，这个世界才是我们真实的生活，听上去可能有点难以置信……这里要说的就是由这么软弱的我们所创造的秋叶原系冒险动作剧的故事。"

整部《秋叶原@DEEP》像一出RPG，舞台是秋叶原，主角是秋叶原@DEEP事务所那六个年轻人，形形色色、来来往往、或陌生或熟悉的角色客串着游戏里的NPC，有魔王，也有公主，更少不了勇者。很难将它归类为任何一种类型剧，如果非要有个界定的话，我只能说它跨越了梦想与现实，在现实里演绎着OTAKU们梦想的幸福生活。

如果说在网络的虚拟空间之外，还有那么一处地方可以让这些OTAKU感到完全的放松，不用再理会世人奇异的目光，找到志同道合的朋友，那只能是秋叶原。这里就好像一个密闭了的二次元世界，到处都是与动漫游戏相关的图象。对OTAKU们来说，这个地方有自己想要的东西，同时也不会见到与自己无关的事物，女仆咖啡店、COSPLAYER、珍奇的道具、分享各自的收藏，似乎一切一切的梦想都在这里找到了寄托。

这是他们自己创造的乌托邦，一个永远的neverland。

## Akihabara@deep —— I
## Ishida Ira 石田衣良

石田衣良先生，《秋叶原@DEEP》的原作者，以《池袋西口公园》蜚声轻小说界的一代才俊，他在谈起这部小说的创作动机时是这么说的："我从小学五年级开始，逛秋叶原大概逛了30年了，几乎每个月都在看着它，的确也会有突然有所改变的时候呢，好像90年代末左右吧……这样整体迅速转向之后，聚集了数量惊人的年轻人，我想要将这种热闹的情景写下来……这是最重要的原因，感觉非常有趣。"石田衣良用他敏锐的笔触捕捉到了秋叶原新生之后某些不一样的东西，吐故纳新，升华的契机。OTAKU？是的，小说针对的正是那些沉迷于动漫游戏，长期幽闭在家的年轻人。采集他们入世过程中的点滴感受、种种坎坷，从另一个侧面论证了即使是闭锁于自己那方小天地，对外界不闻不问的OTAKU，只要有勇气改变自己，一样可以融入社会。

这是一个好故事，但要把文字化成可以让人铭记的影像，决非一朝一夕之功，如何取舍，怎样突出主题，都是摆在导演面前的难题。相对于忠实原著的电影，改编后的日剧难免和小说有所出入，故事更松散，角色方面做了不小的改动，戏剧冲突也没有原作那么强烈，但这一切都无损于它的魅力。

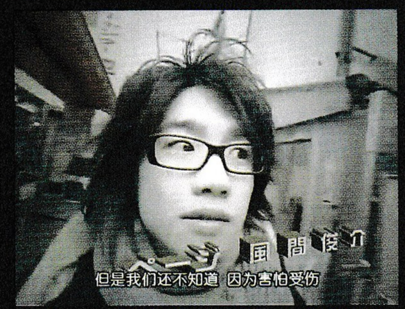


也许正是因为太平淡了，导演才会在最后给我们一点惊喜。在片尾居然请来石田衣良客串了一把：抱怨他的小说拍成电视剧后被修改的乱七八糟，恳请秋叶原@DEEP的一群人帮他找出背后的主谋（笑）。

精良的剧本+慧眼识才的导演，这是一部成功日剧的必要条件，但是要让他们产生化学反应却还远远不够，还缺少一味催化剂：优秀的演员。

## Akihabara@deep —— A Actor 演员

没有阿部宽的《龙樱》肯定会失色不少，同样的道理也适用于《秋叶原@DEEP》。演员是一部戏的灵魂，这是不争的事实。游走于现实和虚拟的边际，一起来探索他们的内心世界吧：




【Page——交际障碍者，秋叶原@DEEP的大脑】

“只要3秒钟就可以搜寻全世界，却要花3小时才能说完整一句话”，贴切的比喻。Page，很内秀的年轻人，却因为严重的口吃而无法与人正常交流，只有通过身边的电脑，才能把自己的想法公之于众。他可以说是将OTAKU们的不善言辞发挥到了极致的产物——羞涩、胆小、文弱。以现代社会的眼光来看，就是标准的“废物”一个。然而隐藏在那副黑框眼镜之后的其实是一个敏感纤细的灵魂，处事果断、巧计百出、颇有大将之风，也因此，被众人推举为了@DEEP的领导者。

“作…作…作……作战……计划…划……开始了”——Page的名言，第一次出现，是调侃；第二次出现，不一样了，不过这种微妙的感觉现在还难以形容。一句可笑的被切割的支离破碎的开场白俨然成了《秋叶原@DEEP》的名产。渐渐的，这个可笑的角色用他的人格魅力征服了我们，也许会碰壁，也许知易行难，但他至少有勇气做出尝试。

不得不说貌不惊人的风间俊介和Page这个角色还是很搭调的，反观电影版的造型，却有些令人瞠目结舌。有这么帅的OTAKU么？这哪是害羞青年呐？太难以想象了吧。英俊的成宫宽贵和平民化的风间俊介，如果让我投票的话，明显后者更有观众缘。至于电影版的Page是不是能更胜一筹，则要取决于成宫的演技了。风间俊介的表演总体来说不过不失，放的部分激情四溢，收的部分却还不够内敛。有几处内心独白的部分表情僵硬，眼神飘忽，关上了灵魂之窗，我们又从何处去感受你内心的喜怒哀乐呢。还好温润清雅的声线为他增色不少，作为故事的主角之一和线索人物，这种飘然物外的声线拿来作旁白和画外音，的确很有间离效果。




【Box——极度的洁癖，女性恐惧症患者】

如果说秋叶原@DEEP中还有那么一个比较正常的人物，一定非Box莫属。外形英俊，满分；优秀的图像设计师，有一技之长，这个也给满分；待人亲切和善，虽然有时候热心的过头了点，第三个满分。这就是Box在开场短短15分钟之内建立起来的完美形象。可惜偶像派的主角总是无法长久，在金光渐渐褪去之后，他也显露出了原型。洁癖？两个小时换一次手套？女性恐惧症？一接触到三次元的女性就会呕吐？这也太夸张了吧，好感度-1000。怪癖并非天生，Box也有一段不堪回首的过去——因为没能保护好曾经的女友，让她遭受了坏人的玷污，自责、悔恨自己没有勇气反抗的Box，才将内心闭锁起来。而把头埋在沙堆里的鸵鸟行为永远不会成功，乐观开朗无忧无虑的Box只是假象，当有人来揭开这个疮疤的时候，他只有两个选择：一，继续逃避下去，把灰暗的记忆封印入灵魂的最深处；二，直面人生，让鲜血流淌。很幸运，Box选择的是后者，重续的同人志代表着悲惨回忆的彻底终结，他们终于有了一个掩埋过去，走向未来的契机。脱下手套的Box才是真正的Box，他的心扉封闭良久，积满灰尘，就让我们期待着他来慢慢打开吧……相对于风间俊介自毁形象的演出，饰演Box的生田斗真明显轻松写意多了。虽然发挥的空间没有Page那么大，但要完美演绎这样一个笑中含泪的人物，仅靠以往类型片驾轻就熟的演技是远远不够的。应该说生田斗真作的不错，他不是《秋叶原@DEEP》里的焦点人物，或许也正因为这个缘故，让他可以轻装上阵，用最本色的演出来让塑造出一个真实可信的Box。

【Taiko——天才电脑音乐家，会突然冻结的怪家伙】

Taiko是个搞笑的丑角，三不五时会因为见到闪光的东西而陷入两眼翻白的冻结状态，嗜食UMAI棒，有一秒钟吞下一颗的绝技。特别是当你看到这家伙倒提着金箍棒COS超级赛亚人孙悟空，开口闭口我们战斗民族如何如何的时候，除了耸一耸肩，微微一笑，还能怎样呢。当然小丑只是人家的副业，他的正职是电脑音乐家，用键盘起舞，用音符来演绎人生。超乎常人的乐感，拨开层层迷雾，是解决一系列棘手事件的关键。原以为这么一个粗线条的家伙应该没有感情的困扰，哪知道他也会陷入一场没有结局的单恋之中。一句对不起，一个吻别，也算不枉他一番真心付出。幸好，这时候的猴子还处在冻结状态，要不按照他单细胞的个性，才不会管什么“襄王有意，神女无情”。这样的结局挺完美的，猴子学会了爱人，那就再也不是猴子了，而是类人猿了嘛。对星野源的演技，我只有四个字评价——炉火纯青，作为年轻一代的才子，他的多才多艺在《秋叶原@DEEP》里得到了充分的发挥。虽然Taiko只是一个配角，一样被他演绎的有声有色，将自己的真心掩藏于嬉笑怒骂的脸孔之后，这是一个需要用心去把握的角色，也许就只有他可以演的这么传神了。

【Daruma——高龄COSPLAYER，有家不归的律师】




说起Daruma，这是个一直在逃避的家伙。逃避社会，辞去律师工作，避居家中十年；逃避亲情，有家不归；逃避现实，用COSPLAY来隐藏自己的真面目；还好他没有逃避同伴的信任，逃避友谊，一个一直戴着面具生活的人终于摘下了他的伪装。说起Cosplay，体形巨大的Daruma应该和绝大多数的原型都无法作到形似，不过有一点他比较占优势，举手投足，极具神韵。看看美特尔，看看大雄，再看看怪医生秦博士，有时候你真的很难相信，这仅仅是COS而已。美特尔的冷艳，大雄的天真无邪，秦博士的沧桑，气质上的肖似超越了外貌的藩篱。可能是因为COS的太成功了吧，Daruma扮演每个人都很完美，唯独失去了自我。我是谁？摘下华丽的面具，他甚至根本无法对这个问题做出回答。《秋叶原@DEEP》于其他人是走出闭锁心灵的过程，于Daruma却只有一个意义，找到失落的自我。很幸运，他找到了。日村勇纪扮演的Daruma，把一个中年人的彷徨孤独刻划的入木三分，也许在某些细节上还不完美，例如变脸过快，情绪转换的有些突兀，不过一个老演员在经历那么多沧海桑田之后还未定型，依然可以演出一丝新意，我们确实也不能再额外要求什么了。




【Akira——千面伊人】

小阪由佳饰演的Akira应该是这部戏里最多变的角色了。她可以是女仆咖啡店里独领风骚的头牌女侍，也可以是地下竞技场的格斗女王，偶尔，还会去客串一把cosplayer。哪个才是她呢，是正义的守护者——战斗女侍；是挥洒着青春与汗水，徒手格斗的达人；还是柔媚入骨的查姆查姆？她也不过是个普通的女孩子，但众人都只看到了她强悍的那一面，一直以来，她都没有时间哭泣，也无法哭泣。美貌与力量并存的她是大家的希望，无论何时都要冷静，无论何时都要坚强，这样的Akira，什么事情都作得到，不会示弱，不会迷失。然而完美的强者是不存在的。当所有人都期盼着她出来做屠龙勇士的时候，她却成了那个被救的公主，不过这样也好，些许的反差总算让刻板的形象丰满了些，如果你是那样的无懈可击，那我还拿什么来拯救你呢，我的女神。小阪由佳和Akira之间的反差还是比较大的，不说性格上的南辕北辙，一个内敛，一个外放，就是外形也和我们想像中的不一样。印象中的Akira，小说里的Akira，应该是精干利落，英姿飒爽的女生，小阪由佳却明显偏丰满了些。坚强的Akira，“女子有泪不轻弹”，小阪由佳呢，总是给人内心很脆弱的印象。拜托啊大姐，您别动不动就一副珠泪欲滴，每当看到这里，俺就黑线七条来着……可惜这部戏的名字不叫“一公升的眼泪”，您绝对是走错剧组了，绝对是……

【Izumu——无口无心无表情的天才黑客】

我总是百思不得其解，为什么无口无心无表情的三无少女现在这么流行呢，原著里好端端的美少年黑客也被改头换面成了一个萝莉。好吧，这是时尚，千万个理由只要一个字就可以解释了，这样比较“萌~”。几集看下来，我得承认这个创意还是不错的，美少女确实冲淡了不少电脑黑客的机械冷感。学会哭，学会笑，学会悲伤，学会开怀，不再是那个永远101号表情，冰冷的仿佛电子娃娃般的孤独少女。特别是第7话她以“泳装小妹”的造型亮相的时候，真的给人一种“吾家有女初长成”的惊诧感。在正确的时间正确的地点遇到一群能包容她所有缺点的同伴，这是她的幸运。天才也是孤独的，正因为孤独，所以比常人更需要友谊的滋润。从初登场时的拒人于千里之外，把“有什么问题吗”挂在嘴边，到“说真的，我很感动”，天才的一小步，跨的比常人更不容易。松屿初音是那种很常见的少女偶像，笑容甜美，天真无邪，要她来演绎这样一个喜怒不形于色的冷面角色，确实有些勉为其难。还好小丫头悟性不错，很出色的完成了任务。为了把一句口头禅“有什么问题吗”表现的尽善尽美，可以反复练习十几次的演员，“天道酬勤”应该是她最好的注脚。

【Yui——生如夏花之绚烂，死如秋叶之静美】

《秋叶原@DEEP》里最令人印象深刻的角色是哪个？在我看来，不是Page，不是Akira，恰恰是那个惊鸿一现，刚出场便告香消玉殒的Yui。作为一个人生解惑网站的管理员，她是将@DEEP的六个人联系起来的纽带，素不相识的他们，通过“Yui的Life Guard”聚集在

一起，也因此才有了之后的故事。从某种意义上来说，可以将她称为秋叶原@DEEP之母，她之于那六个人，就好像不灭的灯塔之于夜归的航船一样的不可或缺。没有她，他们始终都是孤立的个体，常人眼中的异类。是她的潜移默化，引导他们走出了内心的困局，慢慢融入了这个社会。她的苦心孤诣，甚至死后还在影响着这群人，让他们鼓起勇气，愈挫愈强。听起来很像知心大姐姐？确实也就是一个知心大姐姐，答疑解惑，笑面人生。可惜，这样完美的人却救不到自己，恋人曾经的背叛让她心伤欲死，渐渐成为一个有自杀倾向的自闭症患者，她开解了别人，可谁来开解她呢？瘦弱的身躯缓缓倒下，手腕上一道道的伤口触目惊心，过量的服药终结了她短暂而美好的一生。偶像的离去让@DEEP心伤欲死，幸运的是一个偶然的机缘，Yui作为A.I.在网络中复活了。既没有身体的负累，又有几乎无穷尽的时间去探索人生的真谛。然而，恋人的执念还是毁灭了她，一边是费劲心血哺育出来的学生，一边是曾经山盟海誓的恋人，to be or not to be，这个选择题，很难选。她做出了对她来说最满意的抉择，又陷入了新的轮回。这样的人生，一辈子都为他人奔忙，到底值得不值得呢。有那么一瞬间的灿烂辉煌，即使必将归于尘埃，还是不枉在这世上走一遭的。气质女优本上真奈美把Yui这个人物演绎的很到位，清新、自然，她的表演犹如一丝山间的清泉，沁人心肺。本身的知性美和Yui的优雅高贵水乳交融，只看一眼，便永难磨灭。不过私心里总觉得，这样女神般高高在上的人物，迎来的却是两次毁灭的结局，作者实在有些过于残酷了，难道缺憾也是一种美么？

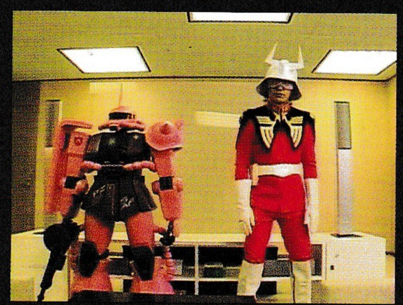



【中込威——变态社长，进化了的OTAKU】

一个三十几岁的男人总喜欢叼着根棒棒糖、笑起来像KURURU曹长般毛骨悚然、终日COS夏亚、幻想着要回到宇宙去，我们该称呼他什么？是的，变态，不折不扣的变态。虽然他自己总是辩解说：我是一个进化了的OTAKU，甚至为了表明这个高高在上的身份，真的去订做了一套红色有角三倍速的扎古装。

只看头几集，就能猜出这家伙是最终BOSS。剧情发展，笼罩在中込威身上的迷雾渐渐散去，原来他也曾经意气风发、青年才俊，原来他也有过一段刻骨铭心的恋情。首先是爱别离，不过这个怨不得别人。窃取老师的成果发表，也许从他跨出这一步开始，就注定已经走上了一条不归路。

他和Yui渐行渐远，所谓道不同不相为谋，再甜蜜的恋人也会因为心的疏离而劳燕分飞。那就把过去深埋在心底，再也别去记起吧，偏偏这家伙又是个重感情的人，他以为能忘记的，却正是内心深处最放不下的。





这也就不难理解为什么看到Yui的一缕芳魂尚存世上的时候，他会如此疯狂。可惜Yui对他的感情，在他种下种种孽因之后，早已由当初的怜惜不舍转变成了深深的憎恶。求而不得，中込威崩溃了，他要报复，他把自己的魔掌伸向了Yui一手培植起来的@DEEP小组。飞蛾扑火，除了一个怨憎会的哀伤结局之外，还能带来什么呢。Yui存在世上的痕迹被抹去了，中贩威也因东窗事发，被警察带走，等待着他的，将是无尽的牢狱之灾。

“我是一个进化了的OTAKU”——权力和金钱真的能让OTAKU进化么？中込威的例子告诉我们不可能。这两样东西只会让一个纯真的青年扭曲、堕落。失去了爱人之心的OTAKU，彷徨于迷宫之中，再也走不出来。

所有的演员里，最让我感到惊喜的毫无疑问是北村一辉大叔。中込威的猥琐、变态，真的很难让人联想到，这与《夜王》中那个最受欢迎的男公关是同一人饰演的。这，入木三分的演技，总是让我一身冷汗。如果说其他演员是用皮相在表演，那北村大叔绝对是一个灵魂演员。中込威还是北村一辉，你分不清楚，那种邪恶与不羁，渗透到了骨子里，至少在《秋叶原@DEEP》这个舞台上，北村不再是北村，他的名字叫——中込威。大叔卖力的演出无可挑剔，不过有一点我一直想问：穿着那么厚重的COS服跑来跑去，您不累么？据说这还是您自告奋勇加上去的桥段，真是敬业呐。您才是真正的OTAKU，天边飘扬的御宅魂，我们都看到了哦。




## Akihabara@deep —— P
## Pride 自豪

秋叶原@DEEP的成员，个个都身怀绝技，这也是他们自豪的资本。虽然承受着世人的异样的目光，不被主流接受，他们的一身本领却是真实存在着的。思维敏捷的Page，画功一流的Box，乐感一流的Taiko，扮什么像什么的Daruma，功夫高强的Akira，天才黑客Izumu，也许分开来都会郁郁不得志，但这群人聚集在一起产生的化学反应却相当惊人。正应了一句老话“金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙”，他们需要的只是一个契机，一个充分发挥各自长才的机会，接受的委托越来越难，解决的却越来越游刃有余，最后甚至扳倒了电子都市这样的大鳄。

OTAKU，沉迷于某种事物的族群，对自己沉迷的东西无所不知，而其他方面则兴趣缺缺。也许正是这种不顾一切的沉迷让他们异于常人，成为某个领域的专家，却因为对人情世故的忽视，导致心思稚嫩如幼儿。说的好听点，是赤子之心，说的难听点，则是对社会的适应力有问题。这样的他们，分开时只是一个又一个孤寂无助的灵魂，只有聚集到一起，互相取暖，才能通过互补来发现彼此的价值。从线上到线下，从网络社区到真实存在的事务所，秋叶原@DEEP展示了OTAKU们未来可能存在的一种交流型态，那就是组成团队。



## Akihabara@deep —— A
## A team 团队

这六个人起初可是谁也不服谁，你嫌我粗鲁，我嫌你懦弱，谁都怪癖多多，每个人缺点都被放大了。

在勇敢坚强的Akira眼里，Page他们三个人可能是这个世界上最无用的族群，成天耽于幻想，实际行动起来却是雷声大雨点小。直到Akira也力有未逮的倒下，直到Page用他的智慧和勇气化解了秋叶原的危机，他们才真正有了一个团队的样子。起码不再是陌生人了。但离朋友，还远……

后来加入的Daruma、Izumu，初识的时候也不能说很融洽，Daruma的牛头不对马嘴，Izumu的拒人于千里之外，都无形的竖起了一道藩篱。性格南辕北辙的六个人，真要拧成一股绳，还得要在经过种种历练之后。友谊的种子，等待发芽……

电子都市事件可以说是一个转折点。@DEEP最大的危机袭来，Daruma重伤，Yui被抢走，Page为了保护同伴，万般无奈之下决定解散@DEEP，一群好不容易走到一起的同伴，就这样劳燕分飞了么。尽管失去了Yui，并没有让他们灰心丧气，各奔前程。大家的个性都很强，但向心力却更强，不离不弃，是朋友，更是家人，是秋叶原@DEEP的一份子，不可或缺的一份子，这就是团队。

## Akihabara@deep——A
## Azita 菲律宾商人

Azita是一个很称职的NPC，总是在你最需要的时候雪中送炭。很有威慑作用的炸药，呃，虽然事后证明是吓唬人的，实质是烟火；层出不穷的搞怪小道具，当然大部分只会越帮越忙。不过，人家尽到了这份心意尽到了。多好的NPC啊，不会哄抬物价，总是那个地方定时定点的站岗，任何时候去都不愁找不到他，简直可以堪称十大最尽责NPC之一了。

当然，什么都卖的Azita有时候还会客串一下妙贼，只用几张磁卡，就刷开了电子都市戒备森严的大门。可能么？至少我是不相信的，不过你要让本该信心满满去屠龙的公主因为孤军深入而失手被擒，总需要编造一个理由吧。于是好心的Azita又帮了倒忙，Akira成了那个不幸的人质，这下子摆在秋叶原@DEEP各位同仁面前的就只有一条路了——明知山有虎，偏向虎山行，是陷阱也得跳呐。

成也Azita，败也Azita，想不到他收养的萝莉居然是个青出于蓝的厉害角色。金箍棒，战斗力探测仪，电击手套——梦幻级的装备让我们的英雄不再寂寞，直捣龙潭虎穴如履平地。如果将秋叶原@DEEP看成一个动作游戏，这进入最后一关的主角们绝对是用金手指修改过的，好有作弊的快感哦。Azita是秋叶原的一大标志。那另一个标的物是什么呢？我来告诉你，它就是——电子都市。

## Akihabara@deep——D
## Digital Capital 电子都市

雄霸一角，遮天蔽日，电子都市很嚣张的矗立在那里，看似坚不可摧。引领着日本的IT产业，触角伸向国民生活的每个领域，拥有它的中込威更是权势滔天，翻手为云，覆手为雨，称得上是君临整个秋叶原的暗之帝王。这样的庞然巨物，小小的@DEEP有战胜它的希望么？




大家看你的眼神，就好像在看一个异类。你有这么可怕，这么不合群么？因为害怕受到伤害，所以到现在你还是顽固的封闭着自己。不接近，不加入任何团体，也许这样就可以保护自己不被当作异类了吧。久而久之，开始与现实生活脱节，一见陌生人就无端的恐惧，甚至于讷讷不成言。封闭在家中，与人保持距离，看到喜欢的东西就在互联网上留个言，当然，可以匿名，网线的那头，谁又知道会不会是一条狗呢。然而，拥有相同趣味的人总会慢慢地聚集在一起，组成一个虚拟的群体，你们拥有只属于这个小圈子的私密语言，这样的你，不是很能言善道么，为何一回到现实，又成了那个瑟瑟缩缩的害羞家伙了呢？

既然一口吃不成个胖子，那就慢慢来。广阔的网际网路，总会有那么几个家伙与你志趣相投，在网上你们可以聊得来，为何不在现实生活中也尝试一下呢。接触，然后熟悉，从拘谨有礼到大声说笑，没有谁天生注定就该孤单一个人的。

OK，你在你的朋友圈子里已经克服了交流障碍，那么试着把交际范围扩大吧。也许与社会的一时脱节会让你被视为火星来客，不过别怕，一回生二回熟，这个世界上友善的人还是占大多数的。你可以永远生活在黑暗中。然而当第一缕阳光映入你的眼帘，一切就将从此改变。付出一点点热情，再加一点点勇气，收获的可能是弥足珍贵的友谊，不要再抱怨你是如何如何的孤单，千里之行，始于足下，不去做就永远不知道结果。如果你自认是一个无用的，有交际障碍的OTAKU，那就给自己一个理由，可以告别过去，迎来新生。

虽然很害怕，但他们终究义无反顾的去做了，事实证明，就算只有1%的希望，也值得花上100%的功夫。不可一世的电子都市，嚣张跋扈的中込威，居然会栽倒在一桩小小的假税案上，在半年内迅速破产，真应了一句老话“其兴也勃焉，其亡也速焉”。

## Akihabara@deep——B
## Brave 勇气

Page的置之死地而后生，Box的勇于面对过去，Daruma的被打倒又爬起来，它们体现的都是两个字——勇气，一种割舍以往，迈向新生的情感。勇气，是Yui传承给他们的最珍贵情感。先踏出一小步，再迈出一大步，渐渐和过去那个懦弱的自己说拜拜。最关键的是第一步，过去的羁绊何其顽固，甚至深深的刻划进了你的生命之中。所以，第一话里初生的Page才会那么挣扎，他想去救同伴，但过往的经验告诉他，这很危险，可能会受伤，可能有这样那样的不测。

他狂奔，他想逃避，然后，他停住，他告诉自己，不能再逃避了，同伴和Yui都在用希冀的目光等待着他跨出迈向新生的第一步。蹒跚学步也好，磕磕碰碰也好，把你的脚踏出去，就再也无法收回了。

他转身，不负众望，救出同伴，于是我们看到了一个新生的Page，即使说话还是很结巴，至少不再像以前那样怯弱，但终于成了别人可以信赖的伙伴。也只有这样的Page，才能领导着秋叶原@DEEP一步步走向光辉灿烂的明天。跨出一小步，改变自己，也改变周围的人，如此赏心乐事，何乐而不为呢？



## Akihabara@deep——K
## Kindness 热情

只有勇气是不够的，那代表了莽撞。你还需要一颗善良的、可以分辨是非的心，用热情去感化你周围的人。你可以把自己投身于幻梦之中，在那里你是上天入地无所不能的超级英雄；可是回到现实，你却还是那个卑微的OTAKU。你无力改变什么，也不想改变什么。但@DEEP一行人给我们的启示是：只要你想，你就可以做到。保护秋叶原，揭露欺世盗名者，找出幕后的真凶，为他人愈合心灵的创伤，在改变别人的同时，也改变着自己。

还有人会说OTAKU是永远长不大的孩子么？长不大的彼得潘其实和不想长大的彼得潘大不相同，一个是碍于体型和故事性无法长大，即使有心改变也只能维持孩童的模样；一个却是只想停留在无忧无虑的童稚年龄，不肯加入成人世界。既然找不到完美的neverland，那至少我们可以把我们的周围变成心目中的neverland。既然这样，你还想让自己的灵魂继续孤单下去么？所有OTAKU的答案，我想都会是一个字：不。

## Akihabara@deep——H
## Happiness 幸福

他们是幸福的吧，@DEEP的家伙们，有关心自己的伙伴，有循循善诱的导师，有着可以共同回忆的过去，失去Yui的痛楚，也可以彼此分担。比起被层层水泥森林隔绝的我们，不啻是一群生活在天堂中的快乐天使。他们拥有同一片蓝天，所以他们不再是孤独的灵魂，是朋友也是亲人，这是一种难分彼此的感觉。当你拥有朋友的牵挂，知道这个世界上还有那么几个人可以为你分担喜怒哀乐的时候，我想那种感觉应该可以称之为幸福吧。

## Akihabara@deep——E
## Ending 结尾

怎样让冰封的心灵解冻？首先，要有光。星光或许会因为日出而消逝，孤单的灵魂却会随着太阳的升起而不再清冷，就好像冬日暖阳从地平线下喷薄而出，将皑皑积雪染成一片金黄，小雪初晴的感觉。对@DEEP来说，Yui就是照射到他们身上的那第一缕阳光，当你习惯了太阳的温暖，你还会再用一层硬壳把自己包裹起来么？。

对于闭锁家中的OTAKU们来说，最重要的是如何迈出接触社




## Akihabara@deep——E
## Endless 永不消逝

写这篇文章的动机很单纯，看完《秋叶原@DEEP》，总有些话如哽在喉，不吐不快，那就找个机会说说喽。自从《电车男》一炮打响后，OTAKU这个特殊的族群居然成了日剧的热门选材，跟风者甚众。《电车男》探讨的是OTAKU的爱情，而《秋叶原@DEEP》则揭示了很多OTAKU都患有的一种精神疾病——自闭症。其后不久，我又看到了这么一则新闻，居然有人可以自闭在家中一个月不出门，吃喝拉撒睡全在一方小小的斗室中解决，（当然，这比起剧中那位闭居家中十年的Daruma，还是有点小巫见大巫了）。无来由的一阵毛骨悚然。这到底是活人还是行尸走肉呢，是什么在吸引着他们，以至于可以抛弃现实生活中鲜活的一切呢。喜欢动漫游戏的OTAKU通常都比较单纯，而这个社会却不是他们想像的那样非黑即白，太过复杂的人情世故他们应付不来。为了避免受到伤害，他们选择了逃避。

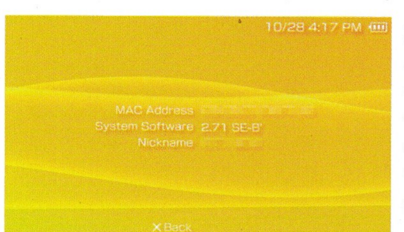
可是一味的逃避会造成什么样的后果，《秋叶原@DEEP》已经很清楚的揭示给我们看了——不自信，交流障碍，女性恐怖症以及其他形形色色的精神疾病。虽然有些夸大，但戏剧本来就是放大镜背后的人生。不是每个患有自闭症的OTAKU都那么幸运，可以遇到Yui这样的导师来不厌其烦的为你指点人生，但只要他们看过《秋叶原@DEEP》，总会有所触动。很平淡的剧情，极少跌宕起伏；某些桥段，更只有OTAKU才能体会到个中三味；也没有俊男靓女的浪漫爱情故事来为它增色，这样的《秋叶原@DEEP》，姑且把它看作一阵清风吧，但愿它能吹拂进你我的心间，然后，激起一圈又一圈的涟漪。

正如Page所说：

秋叶原@DEEP，永不消逝……

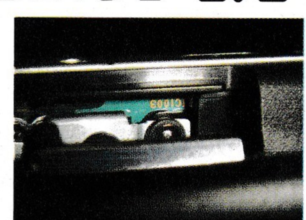



# 升级的时候到了！自制系统 2.71 SE-B2 详细解析




**如果我现在告诉你，有这么一个系统：**

**它不需要使用UMD引导就能运行ISO；**
**它也不需要DevHook就能在PSP XMB系统下运行游戏镜像；**
**它可以兼容1.50系统及2.71系统的自制程序；**
**它支持跳过开机运行ISO；**
**它安全可靠没有危险……**
**你心动了么？**


▲舱盖后面的电路板上印有IC1003字样是TA-082主板的标记。

**本程序仅支持1.50系统，其他版本系统及TA-082主板的机器请勿尝试！**

**这就是由Dark_AleX所开发的自制系统2.71 SE-B2（2.71 SE-B'），是2.71 Special Edition系列的第二版的升级版，通过将1.50系统及2.71系统进行结合，在拥有2.71系统所有功能的同时，能够运行1.50系统上的绝大部分自制软件。但有个问题2.71 SE系统必须在1.50系统上进行升级。所以你可能要问，如果要运行自制程序要玩ISO我为什么要放弃1.50系统，而要升级到这个2.71 SE-A？但现在2.71 SE-B2来临之后，你已经没有理由不升级了。**

### Dark_AleX是谁？

如果你是《游戏城寨》的老读者，你一定知道，他成功的实现了2.50、2.60、2.71等系统的降级，令2.71系统可以利用TIFF图像漏洞运行自制程序以及ISO，并且开发出2.71SE系列的自制系统，是一位走在PSP Hack技术最前沿的达人。

**这里总结了一下论坛上的讨论，你看看你属于哪一条：**

不升级的理由之一

### 只有1.50可以玩自制程序和ISO

老兄，别听信JS的谰言，现在除了2.80、2.81、2.82系统无法运行之外，从1.00到2.71的所有机器都能够运行自制程序、包括模拟器、PMP播放器、电子书浏览器、ISO引导器等等，而且和你是否是TA-082主板没有任何关系。说来话长，版面不够，详见前几期的“掌机研究室专题”。




然而，这次所介绍的2.71 SE-B2，不仅直接兼容1.50系统和2.71系统上的自制程序，还可以做到：不需要DevHook模拟、不需要引导盘引导，不需要任何设置，直接在XMB系统的GAME目录下进入游戏，和使用UMD正版光盘时的便捷别无二致。你再也不用为如何安装引导程序、如何设定合适设置的而头疼。在记忆棒的ISO文件夹内放上游戏镜像（*.iso/*.cso）就可以玩了。而且由于使用记忆棒，读取速度比UMD光盘高；不需要用DevHook引导，不消耗额外的系统资源，游戏不拖慢；不使用UMD光盘引导，充分保护娇贵的光驱。

不升级的理由之二

### PSP是我最宝贵的东西，不希望“变砖”

玩家千心万苦存下钱来才买得的PSP的这种心情兰姆可以理解，也经常在论坛上常常看到诸如“安不安全啊？”、“会不会变砖？”等这些焦虑不安的回帖。确实，这些非官方的自制程序或多或少的都存在着安全隐患，毕竟他们都是不正规的东西，而这些程序肯定也没有经过SONY的安全检测，包括作者在内，任何人都不能拍着胸脯保证它们不会令你的PSP无法启动。但对于经过兰姆以及其他“勇敢”的包括其他各大论坛的玩家的使用，而并没有发生问题的软件，我们可以认为它们是安全的。

另外，只有使用的2.71 SE-B2之后才能保证你的PSP不会变砖。因为2.71 SE-B2系统自带“恢复模式”。即使变为砖头无法正常启动，你只要按住R键开机（上推POWER键10秒完全关机之后），就能进入“恢复模式”，这里除了可以进行各种高级设置以外，还可以重刷系统（后文将详细介绍）。



2.71 SE-B2是由著名的Dark_AleX所开发、这是第一重保险。而兰姆及《掌机王SP》的编辑，以及levelup论坛的热心会员第一时间进行了试用及评价，均表示此软件“安全无毒，十分好用”，这是第二重保险。

**levelup 网友评论**

**简评 1** 已刷2.71-SEB2，相当完美的固件。(levelup会员DP_Noah)

**简评 2** 很爽的东西！还能让MP3的歌曲名正确显示（用DH模拟的2.71则不能），还能开机不读UMD，免UMD引导，关掉开机LOGO。省电啊！最主要的是还节约了DH那大约20M的空间。(levelup会员S无牙S)




不升级的理由之三

### 升到2.71SE后如果后悔，怕无法降级或者即使能降也是双重风险

这个问题你完全无需顾虑，2.71SE-B2是高度体贴的自制系统，你不需要去运行那些“危险”的降级程序，也能轻松地在1.50和2.71 SE-B2之间自由往返，所谓的降级程序、卸载程序、其实使用SONY官方的1.50系统升级包就可以了，直接运行没有任何难度和风险。同样也是按住R键开机进入恢复模拟即可实现，不用当心用SONY官方程序也会变砖吧？而且变砖还有“恢复模式”可以使用。

**现在再来说说，2.71 SE-B2还存在的问题。**

由于是结合了1.50系统及2.71系统而制作的，所以2.71 SE-B2无法使用简体中文的系统界面，但可以使用简体中文内码，前面levelup会员S无牙S也提到过了，MP3文件的简体中文的ID3信息都能够正确地显示出来。

本身不能进行游戏截图、使用金手指、以及改变CPU频率。但后来推出的各种功能模块已经解决了这些问题，让2.71 SE-B2可以直接进行这些操作，无须依靠DevHook。

部分游戏还是需要UMD光盘进行引导，但这些游戏只占很小的一部分。

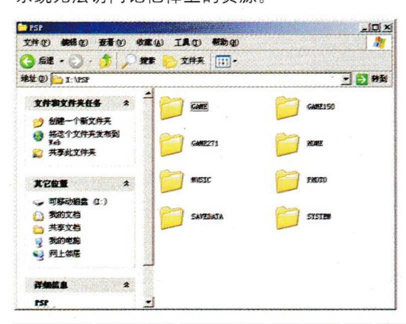
**如何安装自制程序和ISO?**

ms0:\PSP\GAME150\目录下放置1.50系统的自制程序

ms0:\PSP\GAME271\目录下放置2.71系统的自制程序

ms0:\ISO目录下放置游戏镜像（*.iso/*.cso）。

注意，如果记忆棒上没有ISO文件夹则会使系统无法访问记忆棒上的资源。




## 安装2.71 SE-B2

当你充分了解2.71 SE-B2的优点和缺点之后，如果你确认将升级至2.71 SE-B2，那么请跟兰姆开始升级之旅。

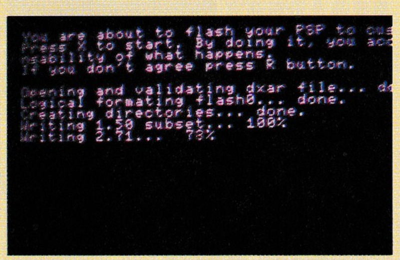
老规矩，傻瓜包奉上，免除你头疼的配置和安装过程，也避免配置错误导致机器升级失败。

**下载地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1309**

你需要下载两个压缩包，第一个是2.71 SE-B系统的安装包，第二个则是升级至2.71 SE-B2的升级包。2.71 SE-B2在2.71 SE-B的基础上加入了免UMD引导的功能，其他别无二致。




先将安装包解压至系统根目录，然后在PSP上运行2.71 SE-B安装程序。这时，请保证PSP电池电量残余75%以上，并连接可靠电源。




▲当你看到几行红字时则表示你已经成功进入安装程序。




▲运行SE-B Update进行升级。

**安装程序**

此时按X键开始安装，按R键则取消安装。当按下X键之后，请耐心等待约3分钟，升级结束后机器将自动重启。

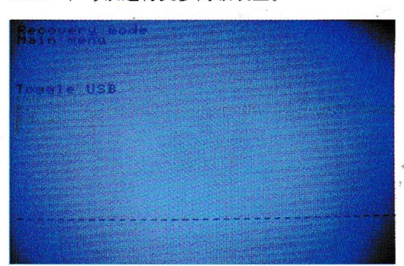
重启之后，你将能看到和SONY官方的2.71系统完全一样的系统界面，而如果你的记忆棒上的ISO文件夹内放有游戏镜像，这时他们将会在GAME目录下显示为独立的图标。不过如果你的记忆棒上没有ISO文件夹的存在，则系统会不让你进入GAME目录，所以发现问题的就赶紧建立一个目录吧。

之后我们再将第二个压缩包解压至记忆棒根目录。

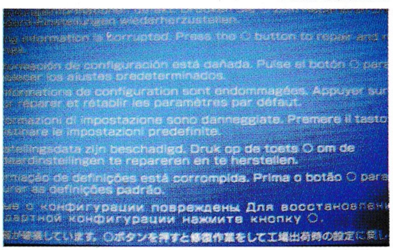
然后运行SE-B Update，按X键开始升级，几秒之后即可完成并自动返回XMB界面。无需UMD光盘引导还需要在“恢复模式”下开启这一功能。详见后文“高阶设置”

## 高阶设置篇

按住R键开机，就能进入“Recovery mode”，可以进行更多高级设置。




▲进入高级设置



▲系统初始化

**·免UMD运行ISO**

选择第二项“Configuration”，然后将最后一项“Use NO-UMD”设置为“Enabled”。

**·允许开机不运行UMD光盘及跳过开机动画。**

选择第二项“Configuration”，然后将“Skip SCE logo”设置为“Enabled”。

**·允许自动隐藏破损文件图标。**

选择第二项“Configuration”，然后将“Hide corript icons”设置为“Enabled”。

**·兼容1.50系统及2.71系统下的各种自制程序。**

选择第二项“Configuration”，其中“Game folder homebrew”设置为“currently 2.71 kernel”时，ms0:\PSP\GAME目录下可以放至2.71系统版本的自制程序，等效于放置于GAME271目录；

而设置为“currently 1.50 kernel”时，ms0:\PSP\GAME目录下放至1.50系统版本的自制程序，等效于放置于GAME150目录。

**·允许开机运行ms0:\PSP\GAME\BOOT\EBOOT.PBP，以实现更多功能。**

按住R键开机，选择第二项“Configuration”，然后将“Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP”设置为“Enabled”。

**·安装SONY的官方系统**

将对应的升级文件重命名为UPDATE.PBP，拷贝至\PSP\GAME\RECOVERY\文件夹下。

以回到1.50系统为例，将1.50的官方升级包EBOOT.PBP文件重命名为UPDATE.PBP，拷贝至\PSP\GAME\RECOVERY\文件夹下。

进入“Recovery mode”，选择第三项“Run progame at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”，按X键确认开始。

当出现序Restart the PSP manullay程的时候即可手动重启PSP，之后会出现蓝色的系统初始化面，按O键继续，机器自动重启之后，重新设置一下系统语言之类的即可。

**·重刷2.71 SE-B2**

将PSP\GAME\271seflasher文件夹下的EBOOT.PBP及DATA.DXAR文件拷贝至\PSP\GAME\RECOVERY\文件夹下。

选择第三项“Run progame at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”，按X键确认开始。

## 功能模块下载地址

| 截图模块 |
| --- |
| http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1345 |
| 变频模块 |
| http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1343 |
| 金手指模块 |
| http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1341 |

## Image Viewer

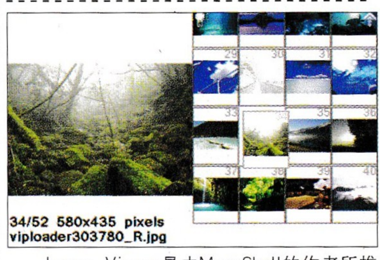



Image Viewer是由MoonShell的作者所推出的一款图片浏览程序，由于采用了程序与图片文件分离的方法，在NDS上通过运行程序读取闪存卡上的图片文件，使得图片数量不在受NDS游戏容量上限的限制。只要闪存卡空间足够，就可以放置任意多张的图片，一次装入数十册漫画也能成为可能。而且只用这种分离的手段，令程序启动及载入图片的时间缩短许多，比先前所介绍的ComicBook更加实用、方便。目前最新版本为0.26p3beta，修正了读取文件夹时死机的一个错误；可以如ComicBook那样选择正常姿态浏览或者采用纵向模式如看书般浏览；在幻灯模式下可以进行前翻一页或者后翻一页的操作。

| 软件版本 | v0.26p3beta |
|---|---|
| 适用范围 | M3/SC/EZ4/EWIN2 |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1369 |

## Dolphin Reader




Dolphin Reader是有国人Chirs在NDS上开发的一款纵版双屏文本阅读器，目前版本为0.1，拥有以下功能和特性：

1. 完整覆盖GBK编码；
2. 使用16*16大字体，眼睛不易疲劳；
3. 支持多个文件和目录，支持多层目录；
4. PC端预处理，支持*.txt、*.htm和*.html文件；
5. 可自定义背景色和前景色；
6. 能自动记住每个文件的阅读位置，无需重新查找上次阅读的位置；
7. 用户场景恢复，进入程序时直接恢复到上次关机时的用户状态；
8. 可紧缩排版，去除文本中不必要的换行，方便阅读；
9. 支持合盖休眠。

并且，Dolphin Reader兼容多种烧录卡，没有使用依赖于具体烧录卡的文件系统，需将要阅读的文件写入rom才能阅读，具体使用方法：

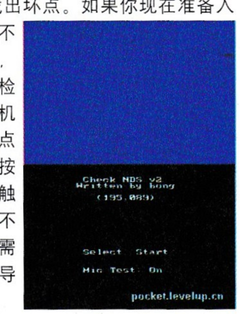
解压后，把要阅读的纯文本(.txt)文件或网页文件(.htm或.html)或包含.txt/htm/html文件的目录复制到Book目录下，双击运行make_rom.cmd生成Newdolphin_reader.nds和Newdolphin_reader.gba两个文件。

* SC,M3或G6，将Newdolphin_reader.nds复制到卡上。
* EZ4，将Newdolphin_reader.gba使用EZ Client发送到卡上。

| 软件版本 | v0.1 |
|---|---|
| 适用范围 | M3/SC/EZ4/EWIN2 |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1344 |

## Checknds

液晶屏幕的每个像素都是由红、绿、蓝3个像素单元组成，他们都对应有自己的驱动管，在大型工业生产中非常有可能出现损坏的驱动管，这时相应的像素就会缺少一个色彩单元，这样在显示的时候就出现了亮点或者暗点，这两者都属于液晶坏点。而由于掌机使用的都是液晶屏幕，所以选购机器时最令大家感到困扰的事情就是如果找出坏点。如果你现在准备入手一台NDS，千万不要错过这个软件，他将帮助你全面检测即将入手的爱机的液晶是否有亮点及暗点、所有按键、左右喇叭、触摸屏、麦克风。不过使用之前你还需要向朋友借套引导卡和烧录卡。




| 软件版本 | v2 |
|---|---|
| 适用范围 | M3/SC/EZ4/EWIN2 |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1140 |

## CPS1PSP

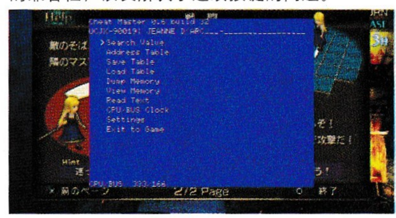



CPS1模拟器终于也迎来最终版，其作者NJ表示1.01无论从功能上还是稳定上都已经完美，且可以运行于1.0至2.71的所有系统的PSP上，所以他将停止CPS1PSP的开发，并将源代码随最终1.01版一同放出，供他人研究或继续开发。

| 软件版本 | v1.01 |
|---|---|
| 适用范围 | PSP：1.0～2.71、2.71SE系列 |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1220 |

## CheatMaster

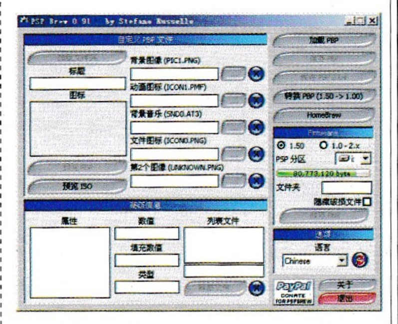
简单的来说CheatMaster就是PSP上的《金山游侠》，曾经在《游戏城寨》LeveL.12上专门介绍过。当前的最新版本v0.6版不仅可以做到对准确数值的搜索，还能够进行模糊搜索，比如格斗游戏中血槽的减少就能通过模糊搜索的方法来进行搜索及作弊；加入了文本阅读功能，能够在游戏过程中打开TXT文本；还修正搜索菜单的内存泄漏的问题，提高了搜索内存恢复使用静态内存的兼容性，以及解决了连续按键的问题。




| 软件版本 | v0.6 |
|---|---|
| 适用范围 | PSP：1.0～2.71、2.71SE系列 |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1388 |

## PSPBrew

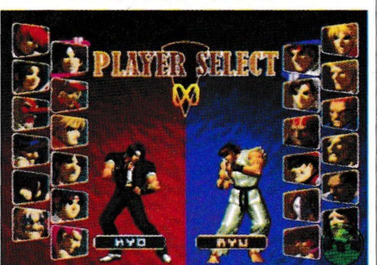
PSPBrew是一个能够随心所欲自定PSP程序（EBOOT.PBP）文件图标、背景、动画、启动音效的软件。同时还可以根据的你系统（比如1.50、或者2.71SE–B2）生成对应的EBOOT.PBP文件，以及隐藏破损文件图标、排序文件等等强大功能。最新的0.91版，加入了对2.71 SE–B2系统的支持，可以对应输出至GAME150、GAME271等文件夹，提高了手动管理的速度，以及修正了一些小错误。



| 软件版本 | v0.91 |
|---|---|
| 适用范围 | WindowsXP |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1312 |

## MVSPSP

NEOGEO为SNK的著名街机基板的MVS的家用机版，之前的众多NEOGEO模拟器所实现的只是家用机的模拟，而此次MVSPSP则是真实模拟了街机MVS。虽然图像效果方面来说，MVS基板与NEOGEO本身的硬件架构就是完全相同的，所以图像自然也没有分别，但MVS模拟器所使用的是街机版的ROM文件，在一些的游戏的细节上与家用机还是有所区别的，比如街机独有的一些秘籍。忘了说，MVSPSP依然是由著名的NJ所开发。




| 软件版本 | v1.00 |
|---|---|
| 适用范围 | PSP：1.0～2.71、2.71SE系列 |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1268 |

## EZ3 Manager

EZ3作为GBA时代终结者式的烧录卡，采用了Nandflash闪存作为容量载体解决了烧录卡容量上的突破，而这一结构在当今的NDS时代依然没有过时，而EZ小组也继续保持续着软件更新。目前最新版本软件EZ3 Manager 2.22能够支持包含《最终幻想III》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》以及《节拍特工》在内的绝大部分NDS游戏。拥有EZ3的朋友千万别浪费了这块当年高价买回来的"奢侈品"，它们还能动呢。

| 软件版本 | v2.22 |
|---|---|
| 适用范围 | WindowsXP/EZ3 |
| 下载地址 | pocket.levelup.cn/show.php?id=1288 |

篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.

## 市场综述

随着11月份次世代家用机战争的全面打响，相信会对掌机市场造成一定的冲击，但由于PS3及Wii上市初期在国内势必会被炒至天价，很少会有玩家愿意凑此热闹，所以现在已经步入稳定期的掌机在很长一段时间内将依旧是玩家购买和关注的重点。

目前来看PSP的价格依然没有太大的变化，1.50系统的欧版的PSP价格在1780元（豪华版）/1610元（普通版）上下浮动，而由2.71系统“硬降”下来的1.50系统PSP目前处于断货阶段（原因不明），而2.71系统的PSP价格还是稳定在1620元（豪华版）/1450元（普通版）。4GB的组棒价格稍降，目前是680元，而2GB的高速组棒由于芯片问题得到缓解现已回落到320元，还在观望的朋友们可以考虑入手了，毕竟淡季到了，该买就买了吧，可别错过今年年末的游戏狂潮了。

相对PSP来说，最近的NDS市场只能用冷清来形容了（仅指中国地区），虽然有《口袋妖怪》助阵，但是销量还是继续走低。目前NDSL全面降价，美版贵族粉和喷射黑价格均为1150元，与神游iDSL持平，而日版还是处于断货状态。没办法，NDSL在日本正处于狂热状态，极其抢手，就算是本地人都很难买到。所以，大家不必再指望日版机能摆上国内的货架了，而美版和iDSL并不比日版来的“差”。而烧录卡的价格，还是和前半个月没有区别，M3Lite 380元、DSLink 300元、EZ4LC 180元、Ewin2 Lite 150元、SCLite 260元、G6Lie 480元，相对平稳。Sandisk 1GB的microSD卡现在只要280元左右就能买到，和Kingmax的一样，Kingston的microSD卡的300元的价格则相对较贵一些，大家可以选择性的购买。



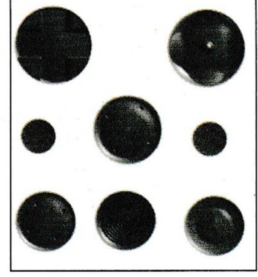

## NDSL直充

目前除了神游iDSL以外，其他很多地区版本的的NDSL的充电器都是没办法在国内的220V电压上直接使用，就算是欧版的NDSL电源由于采用欧制插头也不方便在国内直接使用，而面对这样的问题，国内厂商也是很厚道地推出了NDSL直充来方便大家，这款产品上市已久，质量也很过硬。今天介绍这款商品目的不是为了让大家去买，而是记得找BOSS要。购买主机的时候都应该向BOSS索求一个NDSL直充，这个是必须品，如果是用坏了的话，只好去买了，市场价格为20元。

## PSP按键组合

介绍完这半个月的市场概况后，我们继续转入正题，看看这段时间的热销货吧！

最近PSP上好戏连台，先是《天地之门2 武双传》，再有《皇牌空战X》，至截稿日为止，《杀戮地带》和《GTA 罪都故事》也都相继上市。面对如此多的游戏，想必是有够大家享受的，但享受的同时对PSP的按键也是不小的折磨，因此蜘蛛今次特别隆重的向大家推荐一款PSP按键组合。






这款按键摇杆组合分为2个控制盘（方向键）和6个摇杆（2大4小）。控制盘可以直接粘贴在PSP的方向键上，而摇杆则需要把原来的摇杆拔出来再把要替换的插进去（很多玩家不知道，其实那个小摇杆是可以拆卸的）使用方法都比较简单，尤其是控制盘。对于许多游戏来说，比如以《铁拳DR》为代表的格斗游戏，PSP的方向键并不是非常好用，尤其是要输入“斜下”这样的指令的十分困难，而这款商品里的控制盘则能让PSP的方向键变为八方向的，游戏起来能够得心应手，但同时会让你的小P没办法放进便携包里，也是控制盘一个缺点，而取下按键的时候会因为控制盘用双面胶一类的粘胶进行固定，会留下一些痕迹，需要帮小P做一下清理。而摇杆方面就不用担心了，6个摇杆采用不同纹理表面，适用面积非常广泛，从RPG到ACT都能很好的支持，而且拆装方便是其最大的优势所在，可以根据不同的游戏更换不同的摇杆。总体来说这款PSP按键摇杆组合还是相当值得购买的，市场上的价格仅为30元！有需要的玩家可以考虑。

## PSP酷豹硅胶套

曾经，蜘蛛有向大家介绍过酷豹为NDSL量身定做的硅胶套，造型以及做工都相当不错，同样，PSP上也有酷豹的身影，这次蜘蛛再介绍PSP的酷豹硅胶套给大家。

同样是酷豹制造，虽然颜色上看起来的感觉并没有NDSL硅胶套那样精致，但是实际上的做工依旧保持了酷豹以往产品的高水准。拿在手上的感觉相当不错，装在PSP上后，无论是边缘部分还是按键空位都很精准，就算和北通的T6229（后盖开放式硅胶套）比起来也毫不逊色甚至略胜一筹，因为北通的T6229硅胶套在屏幕下方会拖拉一点（往下垂）而酷豹的硅胶套却很稳固的保持在下屏幕分割线上。外观上看，乳白色的硅胶套配上黑色的PSP初看虽然会有不适，但是从保护小P这点着想的话，我想大家也不会有太多的怨言吧？优点缺点并存，如何选择还是要看大家自己的判断了，这款产品市场上售价为35元。大家可以和其他产品对比后再决定购买与否。



## PSP座充

为了能让小P更持久地为我们服务，许多朋友会选择多买一块电池替换使用，而多出的一块电池的充电问题又成了麻烦所在，这里蜘蛛推荐给大家的是PSP座充。

座充相信大家都不会陌生吧，但是由于这是国内制造的，大家可能会对这款座充的质量不放心。这里蜘蛛可以很负责任地告诉大家，经过蜘蛛严格的测试，对一块电池进行反复地连续充电将近10次而没有发生任何异常，相信不会发生充爆电池的情况。每次充电完成后的电池使用时间也和直充相等。整体来看，除了此前有部分批次产品在放入电池的时候感觉稍紧之外，大部分质量均无任何问提，而且轻巧适合携带，推荐给经常出门的朋友们，市场上的价格为45元。

**本期栏目至此基本结束，在栏目的结尾蜘蛛就最近NDS的烧录卡问题想说些，最近论坛上经常会有会员提出DSLink和G6Lite在《风雨传说》和《口袋妖怪 钻石/珍珠》的兼容性上出现了不少问题，可以烧录但是游戏不能的情况比比皆是，特别是DSLink，对于运行《风雨》和《口袋》都有不同程度的BUG，而G6Lite在《口袋妖怪 钻石/珍珠》的存档问题上一直存在不小的毛病，不能删档，同一块卡内如果存有旧的《口袋》存档玩另一个版本的《口袋》就会存档不能，甚至混档的现象均出现过。希望厂商能够注意一下，及时解决问题所在，给玩家们一个满意的交代。**

**至此，本期栏目结束。蜘蛛占有一点点空间和大家说几句私话，感谢游戏城寨给蜘蛛这个展现自己的舞台，也感谢levelup.cn论坛上的会员以及各位读者大大对蜘蛛的支持，你们的鼓励是我最大的动力。这里，蜘蛛向你们说声谢谢，也向超版琥珀说一句“谢谢你”。**

# 休闲8 Fashion bar

所谓的休闲，讲求的是一个休息和闲适的氛围，所以在休闲吧这样的一个栏目中，一切无非都是为了让大家更加轻松下来，享受生活中的一份放松与美好。在本期中，仍旧为您准备了关于服饰、电影、音乐、健身、读书的丰富多彩的讯息，希望在这里可以在满足各位的心灵。

转眼间，夏天已经远离我们所处的半球，秋季差不多也走过了一半，天气日渐寒冷，无疑会让室内成为最适合长久休息的地方，也许你还在电视前转动频道打发时间；也许没事和朋友煲一会电话粥；也许忙于打完一个漫长的游戏；也许在家中埋头于学习和工作，我们仅仅只是希望在这里，可以给你带来更加多元化的快乐、更加闲暇的生活、更加轻松的阅读。

如果你对英语或是美剧稍有兴趣，或许曾被著名的《Friends》所感动，一群挚友围坐在温暖的中央公园咖啡店的沙发边谈天说地，聊天内容无所不包，这大概是所有人心中最理想的友情和氛围。

愿休闲吧成为我们的中央公园。

Breath

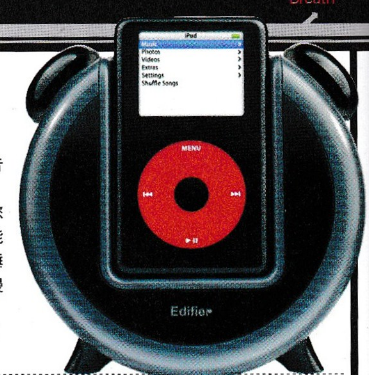
## 新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁



## 漫步者MO >>>

这是音响制造公司漫步者（Edifier）生产的第一款加入闹钟功能的迷你音箱，或者说这是漫步者第一款带迷你音箱的闹钟。它首次融入了“数字宠物”的设计概念，利用iPod的定时功能，使之成为一个最前卫另类的音乐闹钟，您可以设定任何MP3为您的闹钟铃声，它顶置轻触式贪睡按钮，每轻碰一次就能让您稍稍赖床几分钟。贪睡功能启动后，每隔9分钟重复振铃一次，提醒贪睡中的主人，直到停止本次服务，这种设计可以不至于小小贪睡而误了大事。漫步者公司还为它设计了专门的表情和情绪，甚至有性别，黑色的被称作M仔，而白色款的被称作M妞，它们会时时刻刻的守在您的床头，为您歌唱、报时，享受的同时而不贻误大小事情。






## Davis Key Buoy <<< ——不怕落水的钥匙扣

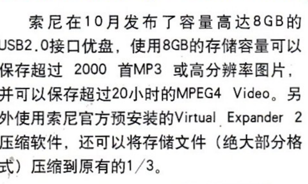
使用这种新型的 Davis Key Buoy，当它落入水中时，会自动打开一个小型的“救生圈”，保证上面挂的钥匙不会沉入水底，并向上打开一个长约47厘米充气绳，方便把它捞上来——真是个很实用的创意。不过它只能浮起大约120克的钥匙串，如果在上面挂了一堆钥匙，重量超标的话……





## >>> Geimei X-900

Geimei X-900是一款采用与PSP相同的4.3英寸480x272液晶屏的便携式游戏/媒体播放器。它不仅可以用来播放视频或音频，还可以运行FC、SFC以及MD上的经典游戏。作为媒体播放器，它内藏1GB大容量闪存，并拥有SD卡插槽。支持的播放格式有MP3、WMA、FLAC、MPEG-4、JPEG、BMP等，背面还搭载摄像头。它的最大特征就是附带一个分离式游戏手柄。



## 索尼发布 8GB MICRO VAULT优盘 >>>

索尼在10月发布了容量高达8GB的USB2.0接口优盘，使用8GB的存储容量可以保存超过 2000 首MP3 或高分辨率图片，并可以保存超过20小时的MPEG4 Video。另外使用索尼官方预安装的Virtual Expander 2压缩软件，还可以将存储文件（绝大部分格式）压缩到原有的1/3。



## <<< USBCell

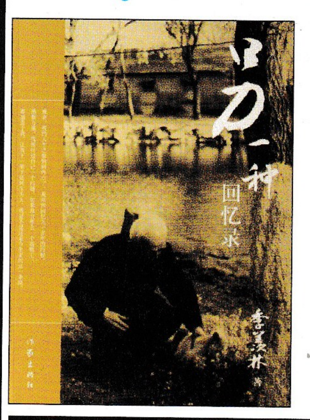



Moixa公司日前推出了一款可以通过USB端子进行充电的单三电池“USBCell”。有了它您就可以扔掉或不必携带那该死的充电器了。只要将电池上半部打开，USB插头就会暴露出来，您可以把它插在电脑上进行充电。充电过程中指示灯会一直亮着，在充电完成后便会关闭。据厂家介绍，USBcell的电量大概是普通电池电量的的三分之二左右，这是由于前卫的设计占用了电量的储存空间。不过这不要紧，Moixa公司表示会在大众接受了可充电式USB电池的概念之后，推出储备更多电量和更多规格的新款USB电池。两节USBCell AA电池售价约为24美元。




## <<< iPod nano 8GB Red

Apple刚刚宣布推出一款8GB红色特别版iPod nano机型。这款iPod nano和此前发布的4GB红色反AIDS iPod nano发布初衷一致，每销售出一台红色iPod nano，苹果将向全球慈善基金组织捐款10美金。红色iPod nano日版售价29800日元，美版售价249美元，中国大陆方面暂时还没有消息。




季羡林（1911-？），山东清平（今临清）县人。北京大学教授、中科院院士、中国语言学家、文学翻译家，梵文、巴利文专家。这本书季先生从童年顽劣、学习游历、老年生活、治学体会四个方面入手，回忆了丰赡的人生经历，道出了杂陈的人生况味，文字风格兼具纪实性与抒情性，将时代变迁与个人经验有效地融为一体。和通常意义上的回忆录不同，本书没有采取完全线性的、编年史式的写作方式，而是以主题定文章，同一主题下的文章相互间又有对应和回护，从而把作者对几个人生关键词的记忆与感受层层剥开，读者能在吉光片羽一样的文字中读到那一代知识分子求学治学之不易，更能在深入的主题挖掘下感受到季先生对生命透彻豁达之体味。（sina book）


▲1934年的季羡林先生

## 另一种回忆录　作者：季羡林　类别：回忆录

“一九六二年，老祖同德华从济南搬到北京来。我过单身汉生活数十年，现在总算是有了一个家。这也是德华一生的黄金时期，也是我一生最幸福的时候。我们家里和睦相处，你尊我让，从来没有吵过嘴。有时候家人朋友团聚。食前方丈，杯盘满桌。烹饪往往由她们二人主厨。饭菜上桌，众人狼吞虎咽，她们俩却往往是坐在一旁，笑眯眯地看着我们吃，脸上流露出极为怡悦的表情。对这样的家庭，一切赞誉之词都是无用的，都会黯然失色的。我活到了八十多，参透了人生真谛。人生无常，无法抗御。我在极端的快乐中，往往心头闪过一丝暗影：天下无不散的筵席。我们家这一出十分美满的戏，早晚会有煞戏的时候。果然，老祖先走了。去年德华又走了。她也已活到超过米寿，她可以瞑目了。”

1991年，季先生结婚六十年纪念

## 新结婚时代　作者：王海鸰　类别：通俗小说

这是有“中国家庭婚姻小说第一人”之称的著名作家王海鸰继《牵手》、《中国式离婚》后又一部描写个性婚姻的小说，可能我们的读者群当中距离“婚姻”这个词还比较遥远，但老师既然可以推荐你们看那本你们必然无法体会的《围城》，在这里我也可以推荐你们看看这本你们也许能体会的《新结婚时代》（有点拗口吧）。关于本书还有个小插曲，可以告诉大家：这本书出版之后，作者在书中对于城乡矛盾的描写，特别是主人公来自沂蒙山区引起了个别网友的质疑，认为是对农民的丑化。虽然王海鸰之前在接受采访时说：“似乎怎么批评富人都可以，因为他可以无视你，不在乎你的批评，但是，如果你批评穷人就要冒很大的风险，尤其是道德上的指责。但我认为批评比同情更重要，因为批评与否不能以穷富论，只能以是非论，不能因为他穷就不批评，不能因为他富就批评，这是道德伪善。”但王海鸰却特别在博客中发出了一封道歉信，向沂蒙山人道歉。抛开这些不谈，这本书本身还是值得一读的，作者的写作手法清晰明快，两代人三种不同状态的个性婚恋在整部小说里起伏跌宕，矛盾层出不穷，表现得淋漓尽致。



王海鸰女士

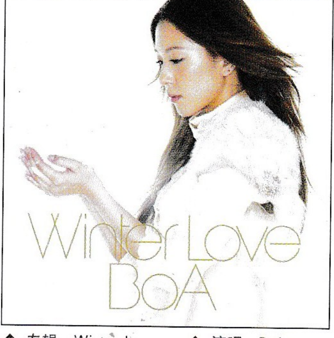



## 流行音乐豆知识

### 专辑、EP和单曲

因为各国的唱片体制不相同，唱片以收录歌曲数目的多少分为专辑（album），EP和单曲（single）。作为内地的听众，大家都知道中文唱片以专辑为主，也就是收录十首歌左右的唱片；所谓EP就是收录歌曲在五首左右的专辑，香港地区的EP发行量就很多；而单曲顾名思义就是收录一两首歌的专辑。在唱片业最鼎盛的时期，单曲碟曾经在台湾地区一度兴起，不过随着全球唱片业的不景气，现在国内市场的单曲碟大多被当作宣传品随专辑附送。

但是日本唱片有很“速食”的发行方式，充斥日本排行榜的所有歌曲几乎都以单曲的形式推出。这种重视单曲的情况就中国听众看来可能不容易理解，不过这种体制反而保证了日本唱片的音乐质量，同时为很多歌手保持了知名度。当年的滨崎步就是以每个月一张新单曲的速度发片，变身速度也跟唱片发行速度一样，一月一大变。这种唱片体制极大缩短了唱片制作周期给歌手带来的盲区，让歌手每天都在歌迷的眼前转，并且造型千变万化，不会让歌迷产生厌倦感，因此在日本，几乎所有的偶像歌手都是这么做出来的。




◆ 专辑：Winter Love　◆ 演唱：BoA
◆ 发行时间：2006年11月1日
◆ Oricon 2006年11月1日排名：第二位
◆ 首周销量：125300张

13岁就进入歌坛的BoA，已经成为当今亚洲乐坛最炙手可热的明星。自2001年初登日本乐界起，BoA连续推出的五张单曲相继打进日本公信榜单曲榜的前五名，出色的表现巩固了其在日本的发展，不论是电视综艺节目，还是广告，每处都能见到她的踪影，人气指数直逼日本天后级人物。在日本推出的首张日语大碟《倾听我心》（Listen to my Heart）首周内便以黑马之态勇夺日本公信榜专辑榜冠军，目前日本销量已创下130万的佳绩，获年度“日本金唱片大奖”，成为获此殊荣的首位海外艺人。

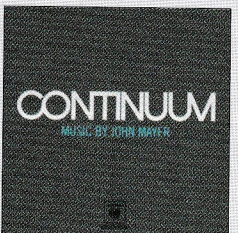
而即将告别双十年华，向21岁迈进的她，也在11月1日推出了她本年度的最后一张细碟《Winter Love》，也是她的第21张单曲，主打歌《Winter Love》被称为《メリクリ》的续篇，所以也延续了《メリクリ》的感觉，是一首冬日的情歌。适逢2006年是BoA出道五周年的纪念，这张细碟可谓别具意义，在情感丰富的嗓音中，我们可以感受到BoA作为歌手的不断地成长。细碟的初回版还特别收录了BoA重新演绎的圣诞金曲《Last Christmas》。

单曲首发便获得了不俗的成绩，立即夺得了公信榜第二名的成绩。

本期levelup音乐台收录主打单曲《Winter Love》

John Mayer这几年的进步是歌迷有目共睹的。在2003年的专辑《Heavier Things》之后，他不断的在一些蓝调、爵士大师级音乐人的专辑中出现，这其中包括蓝调吉他大师巴迪·盖（Buddy Guy）、B.B. King和爵士、钢琴大师赫尔比·汉考克（Herbie Hancock）。

而这张《Continuum》作为他个人三年来的首张录音室专辑，在发行首周即以30万张的单周销量获得了Billboard专辑榜的第二名。虽然屈居亚军，但这张《Continuum》在Top Rock专辑榜和Top Internet专辑榜中都如愿夺得魁首。




◆ 专辑：Continuum
◆ 演唱：John Mayer
◆ 发行时间：2006年9月12日
◆ Billboard 2006年10月20日～2006年10月26日排名：第十二位◆
首周销量：30万张

从一出道，才华横溢的John Mayer就被很多行家看好。但直到《Continuum》的面世，我们才真正感受到这位音乐才子的成熟。总的来说，《Continuum》是一张吉他出色、充满灵性而又非常悦耳的专辑。而无论是这张专辑的曲风，还是John Mayer的唱腔都能体现出他受蓝调、爵士和老式R&B音乐的影响都是非常重的，开场一首民谣曲风的《Waiting On The World To Change》，会让很多以前不是John Mayer歌迷的听众都会被他所打动。无论从各方面来说，这张《Continuum》都是John Mayer最为出色的一张专辑，他也已经成为了他这一代音乐人中的佼佼者。

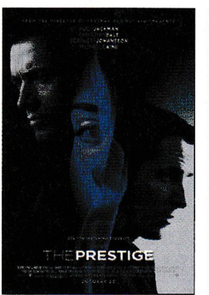
本期levelup音乐台收录主打曲目《Waiting On The World To Change》




**[电影小术语]**

ABSTRACT FILM 抽象电影：一种通过影片的剪辑、视觉技巧、声音性质、色彩形状以及韵律设计等，来表达意念，给人一种自由自在、不拘形式感觉的电影。

## [致命魔术]




上映日期：2006年10月20日
类　　别：奇幻／剧情／科幻／惊悚
导　　演：克里斯托弗·诺兰
主　　演：休·杰克曼、克里斯蒂安·贝尔、迈克尔·凯恩、斯佳丽·约翰逊
发　　行：华纳公司

十九世纪中后期的伦敦，人们还尚未对现代文明有着更加深刻而科学的认识。因此魔术师这一职业在这座堪称国际化的大都市里有着颇高的地位。尤其是魔术师罗伯特·安吉尔与同行阿尔弗莱德·伯登，都凭借一身的好本事在行内占得一席之地。事实上，安吉尔与伯登从小的时候就是好朋友，两人皆天资聪慧，双双醉心于魔术表演并各自有着不同的特长和本领。但长大成人后，现实中的名和利渐渐将一对好友推向了敌对的两面。成了同行里的红眼冤家。为了能够成为伦敦城内著名的维多利亚音乐大厅里最受欢迎的魔术师，安吉尔同伯登之间展开了长久而艰苦的争斗……

影片改编自克里斯托弗·普瑞斯特的同名小说。在片中你将会看到非常精彩的魔术表演。而让我们更加感兴趣的是，除了魔术表演之外，我们还能看到很多魔术背后的秘密。更有休·杰克曼、克里斯蒂安·贝尔以及斯佳丽·约翰逊等人也为我们带来的精彩表演。

## [白色星球]

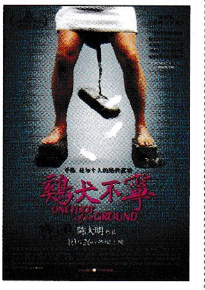
上映日期：2006年10月20日
类　　别：纪录片
导　　演：蒂埃里·皮昂塔尼达
地　　区：加拿大／法国
进口发行：中国电影集团

北极，一个与我们隔离的地域。海上的浮冰、无边的平原以及独特的动物形成了一个美丽而神秘的白色星球。母北极熊在她的雪洞中生下了她的两个幼熊。小熊们从练习捕食开始正在慢慢长大，他们在这个短暂的捕食季节中，每一天都极其珍贵。在经历了连续白昼黑夜的更替后，母熊意识到这是让她的孩子去独立生活的时候了。她带着痛苦的表情看着自己的孩子互相嬉戏玩耍……



《白色星球》由法国著名纪录片导演蒂埃里·皮昂塔尼达倾情打造，浪漫的法兰西气质赋予了影片宛如歌剧般的视听享受。影片耗时3年完成，很多从未被观众熟知的北极动物（如海象、独角鲸、北极熊、北美驯鹿）和自然现象（极昼、极夜、北极光）将第一次在大银幕上与观众见面，共同谱写了一曲前所未有的华丽歌剧，观看影片，如同一场美妙的精神之旅，并且北极美妙的自然风光和动物的独特趣味也只有在电影院才能充分享受到视听盛宴。影片中动物之间的相濡以沫，其实和人类的情感是共同的，相信你在观看之后也会收获到不同以往商业大片的独特感动。

## [鸡犬不宁]




上映日期：2006年10月26日
类　　别：现实／文艺
导　　演：陈大明
主　　演：徐帆、小香玉、李易祥、任斯璐、姚鲁、金宏
发　　行：华谊兄弟影业

一向不景气的豫剧团，突然得到去香港演出的机会，然而一场偶然的车祸夺去了团长的生命，希望灰飞烟灭。剧团三兄弟：马三、四海和刘兵，是三个以戏曲为生的中年男子，因为剧团最终的不景气，先后失业。失业后的三人分别干起了斗鸡、贩狗、照相的行当。三个男人在焦躁、不安的情绪中，痛苦的生存，极力改变着自己的现实状况，但又因改变而惶恐不安的适应着所有的不适应……在这个古老的城市，所有的人都不是陌生人，但每个人都有自己难以启齿或不可告人的秘密。一切因为偶然的事件和外来人的闯入，搅乱了小城生活原有的秩序，而秘密和谎言又在一个个荒唐的喜剧故事后毫不犹豫地走向自己的终点。

有人说这部片是第二块疯狂的石头，区别就在于《鸡犬不宁》更生活化，《疯狂的石头》是在用一种夸张来挑战你的想像力，用那些出乎意料的情节拨动你的笑神经，《鸡犬不宁》没有太多的荒诞让你大笑，而是用更接近原生态的生活场景来感染你，用那些你可能在自己身边就可以发现的生活细节来传达一种幽默的情绪。

## [圆明园]

上映日期：2006年10月4日
类　　别：纪录片
导　　演：金铁木
地　　区：中国
发　　行：华夏电影

《圆明园》在我国第一次大规模的使用三维仿真电影动画技术，在影片中累计运用达35分钟，并且第一次在科教电影中创造了将实景和三维动画相合成的艺术氛围，真实客观地再现了圆明园，以及潜藏在它背后的人物和历史的沧桑巨变，在三维技术手法和影象效果上创造了纪录片史上的第一。

该片历经五年策划制作，没有炒作的噱头，没有大制作的动作场面，甚至连一个撑场的明星也没有，《圆明园》以真实打动观众，用真实刺痛了每位观众的情感神经，不仅仅是对一座举世无双的皇家园林、珍宝博物馆的精彩再现，更是对那段历史的探寻与反思。

导演金铁木曾说，在仅存的圆明园遗址只够他拍两分钟，然而最终制作出一部90分钟的长片，通过这些特效镜头，不但虚拟出1860年的老北京街道，“克隆”出3000多人的英法联军，更是将当年的正大光明殿的肃穆、远瀛观的壮观、方外观的精巧、方壶胜境的雍容一一再现于银幕之上，又借助西洋牧师郎世宁展开整个故事，大大提高了影片的观赏性。

### 北美TOP5周末票房排行榜

单位：百万美元（11月3日-11月5日）

| 名次 | 片名 | 上映周数 | 周末票房 | 累计票房 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 《波拉特》Borat | 1 | 26.375 | 26.375 |
| 2 | 《圣诞老人3》The Santa Clause 3 | 1 | 20.000 | 20.000 |
| 3 | 《冲走小老鼠》Flushed Away | 1 | 19.100 | 19.100 |
| 4 | 《电锯惊魂3》Saw III | 2 | 15.500 | 60.077 |
| 5 | 《无间行者》The Departed | 5 | 8.000 | 102.282 |

**点　评** 11月3日-11月5日的北美票房榜出现了戏剧性的一幕，仅在837家院线的小范围内公映的恶搞喜剧《波拉特》，以单家31000多美元的天方夜谭数字，首映三日狂收2600余万美元，高居榜首。这部仅1800万美元预算的小成本电影，在极短的时间内收回成本，票房潜力比暑期档的喜剧黑马《时尚女魔头》有过之而无不及。下周《波拉特》将乘胜追击，扩映至2500家影院，就目前的疯长势头预估，想不蝉联都难。超长线的《无间行者》与《致命魔术》，分别进账约800万美元、780万美元，好口碑成就的持久力不可不谓神勇。而《无间行者》也正式突破了1亿美元的大关。而《冲走小老鼠》由于是“《超级无敌掌门狗》的Aardman公司实担＋《怪物史莱克》小组特效处理”的诱人组合，故在上映前被不少媒体期待为“将粘土与CG的妙处完美结合”的超级大作，首映三日即获1910万美元左右，虽然院线数3707胜过了《圣诞老人3》，平均值5100美元却低于对手，只能屈居第三，一直颇具耐力的《丛林大反攻》，也因同类的新丁“小老鼠”登场而失去生气，跌出了前五名，但8000万美元的既定目标已顺利完成。

### 香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（11月5日）

| 名次 | 片名 | 上映院数 | 上映日数 | 周末票房 | 累计票房 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 《死亡笔记：最后的名字》[illegible] | 24 | 4 | 1.88 | 6.21 |
| 2 | 《地海传说》ゲド战记 | 60 | 3 | 0.42 | 6.19 |
| 3 | 《致命魔术》The Prestige | 29 | 11 | 0.38 | 3.60 |
| 4 | 《妄想》Diary | 26 | 11 | 0.25 | 4.72 |
| 5 | 《卧虎》Wo Hu | 21 | 11 | 0.21 | 3.53 |

**点　评** 同北美票房类似，最新一周的香港电影票房冠军被动漫改编的《死亡笔记：最后的名字》一举夺魁，一上映即获得将近二百万港元的成绩，同时《死》也打破了香港近年来首日的票房记录，这与《死》剧本的改编成功、七原秋也的话剧功底有着实分不开。而在前一周的冠军吉卜力新作《地海传说》，这周以420万港元的周日票房取得第二名，不过该片在日本自今年7月底上映至9月末，收获73亿日元的票房，相信宫崎吾朗独有的魔幻色彩和诗意风格会获得更多影迷的青睐。另外有口皆碑的《致命魔术》仍略逊于《地海传说》，以微弱差距屈居第三。在这之外我们来关注一下还有望挺进前五的佳片，《世贸中心》在香港一登陆即获好评，眼下灾难片依然是影迷们欣赏的类型，再加上“911”这个话题事件，更有着愈老愈疯狂的尼古拉斯·凯奇的精湛演技保驾护航，相信后面还会继续保持勇猛的势头；而杜琪峰十分具有“杜氏风格”的《放·逐》也取得了不错的票房成绩，然在本片现处榜单第7名的位置，但相信凭借“杜氏四大金刚”——吴镇宇、黄秋生、张耀扬、林雪，外加张家辉、任贤齐的精湛表演，还会继续回到前五的。

## 流行服饰

主持人 雪风

# 潮流腕带·彰显个性

痛恨千篇一律、愤懑暮鼓晨钟、追求自由、崇尚个性和彰显自我正是当今潮流一族们共通的特点。生活在这个每天都发生着天翻地覆改变的流行世界，我们自然也不可避免的被卷入到汹涌的狂潮中去不能自拔。只是如果轻易的随波逐流的改变自己反而无法树立起独特的个性，而如何才能以“不变应万变”立于潮流浪尖才是追求新潮一族的制胜法宝。展现个性的途径也同样多种多样，衣服、鞋子、帽子、配件，恰到好处的搭配都能起到化腐朽为神奇的妙用。其中配件一项中的腕带由于价格相对便宜并且种类繁多更是潮流青少年们必备之物。无论你是喜欢嬉哈还是喜欢摇滚，总会有一款或者几款腕带适合你。腕带基本是分为皮质、金属和胶质三大类。PS2游戏《王国之心2》中SORA的着装就是最好的典范——金属风格的腕带更适合搭配HIP-HOP风格的服装，银色的铁环环环相扣，在剧烈的运动中熠熠生辉夺人眼目，绝对够眩！而皮质和胶质的腕带则要内敛许多，歌特风格的花纹同时也显露出一丝神秘浪漫主义的气息。部分皮质腕带上还饰有金属图案的标志，充满重金属摇滚风味，同样适合作风硬朗的男生佩戴。

（价格均为估价）



皮绳有时候能起到画龙点睛的效果。（25元）



金属挂牌与铁链永远是不会过时的组合。（30元）



双龙的造型凸现中华风情。（35元）



简单的组合却能展现出不一般的魅力哦！（30元）



略带宗教意味的涂鸦也是皮质腕带经常选用的装饰图案，不太夸张的感觉同时适合女孩子佩戴。（15元）



装饰了铆钉后，重金属摇滚的效果就格外的明显。虽然极具个性但并不适合上学时候佩戴，休假逛街的时候倒是不错的选择。（15元）



骷髅头也是腕带最常使用的素材之一，要做到醒目但不张狂的修饰也是需要下一番苦心的。（25元）



黑色的底纹配上鲜红的火焰图案，抢眼度增加100%！（10元）

## 健身教室

主持人 风间仁

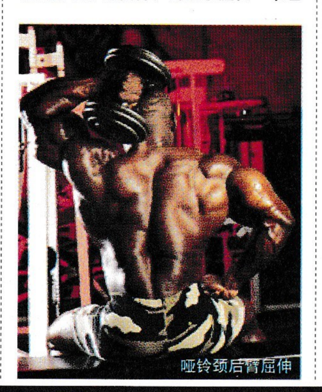
**上期粗略的介绍了胸肌的锻炼方法，希望能够对大家的锻炼有所帮助，这次就和大家一起探讨一下肱三头肌的锻炼方法。肱三头肌位于上臂后部，与肱二头肌相对，肱三头肌要比肱二头肌大，因此要想使上臂粗壮就绝对不能忽视肱三头肌的锻炼。**

在健身房中锻炼肱三头肌的最好方法之一便是窄距卧推，但是该动作比较难控制，必须采用正确的方法来完成动作，否则会对腕关节和肘关节造成损伤，所以一定要掌握下面介绍的动作要领，最好在教练的保护下锻炼。窄距卧推的动作要领，握距略窄于胸肌，肘关节位于身体两侧，在杠铃降低的过程中，将它控制在一个平面上，整个动作要平行的上下。当降低杠铃时整个身体收紧，到达最低点后，再用力将杠铃重新推上，两臂完全伸展。相比之下，卧式臂屈伸则安全得多。其动作要领是平躺在长凳上，两手握住杠铃握距窄于肩，向上举起杠铃，两臂和地面垂直后，屈肘下垂前臂。保持上臂不摆动，收缩三头肌，把前臂向上挺伸，直到臂部完全伸直。静止一秒钟，彻底收缩三头肌，然后屈肘有控制地让前臂徐徐下垂到开始位置，充分伸展三头肌。

窄距卧推

卧式臂屈伸

在家中或户外也同样能够打造结识的肱三头肌。我想大多数人都在双杠上作过双杠臂屈伸这个动作吧，这本身就是一个很好的锻炼肱三头肌的动作。这个动作要注意的一点就是保持身体的平衡，不要摆动，动作也不宜过快，可以在腰间悬挂哑铃来增加负重。使用家中的哑铃锻炼肱三头肌可采用坐姿单臂哑铃颈后臂屈伸的方法。坐姿哑铃颈后臂屈伸的动作要领是，单手掌心向前握住哑铃，用大拇指包住哑铃，小指应该靠在哑铃盘片的内侧。上臂保持垂直，位于头部的一侧，肘部指向天花板。在放下的过程中，要控制住哑铃，速度不要太快，不要让哑铃砸到头上。同样也可以采用双手的姿势，用双手握住一个哑铃，掌心向上，手臂伸直，置哑铃于头顶，然后控制做屈伸运动。采用双手时可以使用相对更重的重量，而且也比较安全。



哑铃颈后臂屈伸

另外，锻炼肱三头肌还可以选择俯身哑铃臂屈伸、站姿V字把下压等动作。练习时这些动作可以有选择性的更换练习顺序，这样可以更有效的刺激肱三头肌。

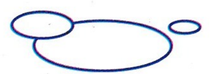
同样，锻炼时所选择的重量要以能否做到8至12次为准，如果每组作不到8次，就说明重量太重，如果每组可以做到12次以上，说明重量轻了需要增加。每组之间要休息30秒至1分钟时间，休息过程中要注意对锻炼部位进行轻微的放松运动，但时间不宜过长。

肱三头肌的基本动作以及组次数如下（训练时可以选择其中的2至3种动作进行锻炼，必须保证足够的组数和次数）：

| | 组数 | 次数 |
|---|---|---|
| 窄距卧推 | 3 | 8—12 |
| 卧式臂屈伸 | 3 | 8—12 |
| 哑铃颈后臂屈伸 | 3 | 8—12 |

说来也怪，在上期杂志中刚为大家介绍完胸肌的锻炼方法，俺就在一次训练中拉伤了胸大肌的韧带，还被Hikaru等人彻头彻尾的笑话一番，郁闷。因此，大家在训练中也一定要注意安全，一定要记住“安全第一，安全第一。”另外从本期开始俺将每期向大家推荐一首适合健身和运动时听的动感歌曲或乐曲，歌曲将收录在“音乐台”中，希望大家能够喜欢。本期推荐曲目为《Blow Me Away》，来自于Xbox大作《光环2》。





精采网文 选读 SHOW

本栏目加入的“冷热笑话”很受读者欢迎，所以我们将继续保持。本期文章以关于爱情和泡MM题材为主，各位男同学们，都准备仔细阅读了！你将会在本期了解到女生们发言的威力，还可以学学超级电脑迷是怎么写情书的。《最终幻想XII》的剧情解析渐入高潮，欢迎继续欣赏。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

# 天生爱做梦

**本人天生爱做梦，从记事的那天起到现在，好歹也有二十几年的“梦龄”了！闲来无事，决定不惜浪费一些脑力和体力，给做过的梦做个总结。**

**最有理想的梦**

这个梦大概是十几岁时做的，那时我刚刚知道航天飞机和飞船。在梦中，经过不懈努力的我，终于成了一名人人羡慕的宇航员，鲜花和掌声如潮水般地向我涌来！这个梦成了我的理想。努力到现在，可惜的是，现实生活中的我，到现在居然连一次飞机都没有坐过！

**最贪财的梦**

这个梦是我去年做的。梦中我兴奋地拿着彩票去领奖，当我把一张中了五百万的彩票递给彩票中心的工作人员时，大家立刻投来羡慕的目光！我又拿出了第二张，还是五百万，大家惊呆了！我又拿出了第三张时，空气都窒息了！当我准备拿出第四张时，老婆把我踹醒了，不满地说：“睡觉也不老实，把书撕得一片一片的，居然还笑得那么大声！”

**最伤心的梦**

做这梦时只有八九岁。那天我兜里装了一元钱，梦见我用一角钱买了一根冰棍儿，很小心翼翼地吃完了。觉得不过瘾，又买了第二根。刚刚吃到一半时，不小心冰棍儿掉在了地上！我很是伤心，站在那里发呆！当我终于狠下心来，决定买第三根的时候，却发现钱丢了！结果，我狠狠地大哭了一场！回家后，妈妈见我不高兴，问我怎么了，我说丢了八根冰棍儿！这个梦让我每次买完冰棍儿，都要仔细把钱看几遍，看放好没有！

**最专注的梦**

二十一岁那年，我开始学车。那会儿学车，要用很长的时间，而且天天泡在车上。日有所思，夜有所梦。那些日子做梦，几乎都和车有关。有一晚，半夜出去方便了一次，回来后迷迷糊糊地拿了个塑料脸盆，感觉特别像方向盘！那一晚做梦练车练得非常起劲儿，早上起来才发现自己抱了个脸盆睡得很香。



**最可怕的梦**

前不久经常会找一些恐怖片来看，往往会被剧中的情节吓得半死！果然有一日做噩梦了，梦到很晚的时候，我在等一部电梯，电梯开了，里面有一位漂亮MM很酷的样子。突然，电梯停了，那个MM说：讨厌！又停电了，我先走了！说完就不见了。我站在那里颤抖着打手机，那个MM又回来了，对我说：大哥，有车吗？我赶时间，能送我去一趟西郊墓地吗？结果我大叫着醒了，再也不敢睡了……

# 遗言

飞机在一阵剧烈的颤抖之后，空中小姐突然表情凝重地为每个乘客都发了一张纸和一支笔，随后，机长那浑厚而压抑的声音出现在广播里：“很不幸地告诉大家一个消息，由于飞机出现故障，将在4分钟后坠毁，请大家尽快书写遗言，交给乘务员。否则，您将失去与亲人的最后一次联系机会！”人们把脸贴到窗上往外看，没错，正往上飞的云告诉他们飞机正在跌落。“天哪！”机舱中一片骚动，几个女人开始哭泣。“请抓紧时间吧！”机长再次催促。人们无奈地握起笔，开始给亲人写信。

飞机坠毁在一片丛林里，机上乘客无一幸免。搜救人员找到了装有乘客遗书的特殊装置，发现大部分遗书都是关于思念亲人和遗产分配的，但也有几封非常特殊，引人深思。

一位第三者写给她的情人：我想这是报应，我破坏了你的家庭，伤害了你的妻子，最终却没能拥有你。不论我是飞到天堂还是下到地狱，我的灵魂都不会安息，为你、为她也为我们大家，永远忏悔！

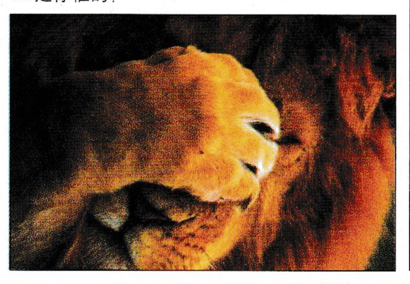
一位官员写给他妻子：对不起老婆，我有两件事瞒着你，一是我私存了一笔钱，有5万余元，存折就放在卫生间中装手纸的匣子下面，密码是你的生日。二是我一直想和你离婚，但却没有勇气，我实在是厌倦了你的唠叨。但这回不必了，老天替我们办了离婚手续。孩子就交给你了。

一位癌症患者写给他的父母：本想在跳入大海前写给你们，可是来不及了，事故让我连这最后的愿望都没能实现。如果还能找到我的尸体的话，请一定将骨灰撒入大海。不孝儿，绝笔！

一位诗人写给一位编辑：这一刻，我的心真正飞了起来。不过，恐惧是翅膀，目的地是死亡。

一位企业家写给他的副手：和官员的关系继续搞，和其他公司的竞争继续努力；厂子的货钱继续欠，银行的贷款继续赖。秘书就不要用了，给她结清工资，让她回家。

一位外逃贪官写给远在美国的情妇：都TM是你催的！



## [测试]精神病等级考试



1.吃西红柿炒蛋时，你常烦恼该先吃西红柿还是先吃蛋吗？
是→前往2　否→前往4

2.你敢不惧他人的耻笑，牵着驼鸟去逛长安街吗？
是→前往3　否→前往6

3.你经常为了睡觉时，手要摆在哪里而失眠吗？
是→前往5　否→前往7

4.早上睡醒时，经常烦恼该先上厕所还是先刷牙吗？
是→前往6　否→前往8

5.你胆敢在非常感伤的毕业典礼上疯狂地说笑话吗？
是→前往9　否→前往10

6.别人说了一个很难笑的笑话，你胆敢不笑吗？
是→前往7　否→前往10

7.你敢不惧他人讪骂，穿着海滩裤参加重要宴会吗？
是→前往11　否→前往12

8.你讨厌的人要送你免冲水晶马桶，你会收下吗？
是→前往10　否→前往9

9.你很想要和流浪狗玩“主人亲狗”的游戏吗？
是→前往11　否→前往15

10.你叫了一碗牛肉面，老板却端来一盘鱼丸，你会吃下它吗？
是→前往13　否→前往11

11.你敢用发明的“马桶型冰温冷三段漱口机”吗？
是→前往16　否→前往12

12.与你争辩中的朋友给你一个蛋塔，要你住口，你肯答应吗？
是→前往15　否→前往14

13.你很想念故事给动物园里的猴子听吗？
是→前往14　否→前往18

14.你会因为讨厌公司里的订书机，而辞去工作吗？
是→前往17　否→前往15

15.监考老师在你的座位附近走来走去，你会瞪他吗？
是→前往18
否→前往16

16.陌生人要请你吃好吃的火腿蛋炒饭，你会接受吗？
是→前往20
否→前往19

17.你嚼口香糖时，都用牙齿中固定的一边嚼吗？
是→ A
否→前往19

18.吃蚕豆时，你会连壳带肉吞下吗？
是→C
否→D

19.说你是神经病，你会承认吗？
是→B
否→A

20.说你以后可能会变成神经病，你相信吗？
是→B
否→D

结果见下页







一条警犬看到马路上过来一条普通狗，就气势凶凶地跑去质问它：我是警犬，你是什么东西？普通狗不屑一顾地看着它说：蠢货，看清楚点，老子是便衣！

# 电脑迷的发烧情书



我所仰慕已久的佩慈小姐：

你在我生命中的出现是一个美丽的event，自从第一次见面后，你的身影就像CIH一样在我脑海中迅速蔓延，直至占领我的每一个可思维的脑细胞。一想到你，我这颗奔腾之心的主频便从66MHz免跳线直超133MHz，然后我就高烧不止，工作变得极不稳定，散热功率尚不足1瓦的我，只怕距系统崩溃不远矣。于是，我毅然打开机箱，向你展现这颗火热的心，希望你能明白我对你的一片真情。

先说说我眼中的你吧。

1.你有着全中国最好听的名字--佩慈，其拼音缩写为PC；

2.你美丽的容颜使得Apple公司的iMac小姐也无地自容；

3.你身材优美，是标准的BABY AT型；

4.你有着一对分辨率达1600×1200的大眼睛，透过你的心灵视窗，我看到你的内涵有32bit那么丰富；

5.你说话时，信噪比达90dB以上，声音之动听犹如天籁一般，曾经凭EAX一举成名的Creative公司播音小姐SB Live!都不能与你的3D音效相媲美；

6.你心地善良，经常把自己的资源与别人共享，还常给别人提供即时帮助；

7.你迷人的微笑使你具有友好的GUI界面，一见到你，我的眼皮刷新率就从85Hz陡降至0Hz……

你的优点不胜枚举，以致于我不敢使用while（条目=优点）do{println条目；条目++；}语句，怕陷入无限循环中去，而谨使用以上几个println语句，列出了我对你最为欣赏的几点。

当然，要能得到佩慈小姐的青睐，我的配置也得达到一定的档次。为了加深你对我的了解，我提供了Readme.txt文件：

“我叫刘刚，我名字的缩写为LG，是世界名牌。我的编号是770611，超频能力强于SL2W8，与你非常匹配。我相貌英俊，不敢说貌似潘安也敢说貌比盖茨。我的身材是前卫的ATX型。我聪明好学，大脑内存有256M，但常常还要用到虚拟内存。我知识渊博，纵然全部压缩成“我的知识.ACE”也有10.1GB。我工作努力，我的任务栏上通常开着十几个窗口。我消息灵通，与外界有着128Kbps的连接速率。我的兼容性好，对逛街能够兼容，（如果是逛电脑城，则百分之百兼容。）”

我用情之专，好像单任务操作系统之DOS，纯洁无瑕；我爱你之深，犹如Internet上的bit流，滔滔不绝；我念你之切，就似14.4K的老猫拉XteamLinux，心急如焚。如果你是CPU，我愿做Waterfall；如果你是硬盘，我愿做Scandisk；如果你是文件夹，我愿做Folder Guard。我对你的真情是经得起考验的，对我进行alpha测试、beta1测试、beta2测试、beta3测试，你将发现我对你的感情像Unix那样稳定；对我进行Benchmark，你将发现我的得分比Voodoo3还要高。所以，选择性能优越的我成为你的PLUS!98吧！

在这封信的最后，喜爱喝Java咖啡的我将使用你的replyLove方法，期盼它返回一个true值。

System.out.println（Pc.replyLove（loveletter电脑迷的发烧情书；boolean love）；

当然，我们也可以通过E-mail、PCICQ、主页留言簿来交流。

痴恋你的LG

# 错误的牛顿三大定律

1.第一定律（物体在没有外力作用的情况下会保持原有的状态）

推论：当你不去追求一个美眉，这个美眉就会待在那里不动。

评述：这个显然是错误的！当你不去追求这个美眉时，她很可能会被别的帅哥泡上，她也可能自己四处游走，去泡别的帅哥。所以，先下手为强，不能傻等。

2.第二定律（F=ma，物体的加速度，与施加在该物体上的外力成正比）

推论：当你强烈地追求一个美眉，这个美眉也会有强烈的反应。

评述：这个显然也是错误的！如果你是一只蛤蟆，那么公主是不会动心的。你的鲜花送得越勤，电话费花得越多，可能对方越是反感，还可能肥了不费力气的对手。更可能的情况是，当多个人同时在追求一个美眉时，该美眉反而无动于衷，心想：机会多着呢，再挑一挑。所以，紧了绷，轻了松，火候要拿捏得好。

3.第三定律（作用力与反作用力大小相等，方向相反）

推论：当你爱一个美眉，这个美眉也一定爱你。

评述：这个更是荒唐！天下如果有这样的好事，那如何有诸多的王老五？

至此，伟大的牛顿的三大爱情定律全数推翻。还是相对论来的精辟：当你和一个美眉坐在一起，一个小时也会觉得只有五分钟，而一个火炉给你感受则是五分钟相当于一小时，爱因斯坦是多么的明智呀！

# “好说话”的女友

## 随 便

男：“今天晚上咱俩吃什么？”

女：“随便！”

男：“吃火锅吧。”

女：“不行，吃火锅脸上要长痘痘。”

男：“那咱们吃川菜？”

女：“昨天才吃的川菜，今天又吃……”

男：“那咱们吃海鲜去？呵呵……”

女：“海鲜不好，吃了拉肚子！”

男：“那你说吃什么？”

女：“随便……”

## 都 行

男：“那咱们现在干吗？”

女：“都行！”

男：“看电影如何？好久没看电影了。”

女：“电影有啥好看的，耽搁时间，看场电影一晚上都没了。”

男：“那打保龄球，运动运动。”

女：“大热天的运什么动？不嫌累啊！”

男：“那找个咖啡厅坐坐，喝点水。”

女：“算了，晚上喝咖啡影响睡眠。”

男：“那你说干吗？”

女：“都行……”

## 看 你

男：“那咱们干脆回家好了。”

女：“看你……”

男：“坐公交车吧，我送你。”

女：“公交车又脏又挤，还是算了。”

男：“那打的？”

女：“这么近的路打的不划算。”

男：“那就走路好了，散散步。”

女：“空着肚子散哪门子步呀！”

男：“那到底你想怎么着啊？”

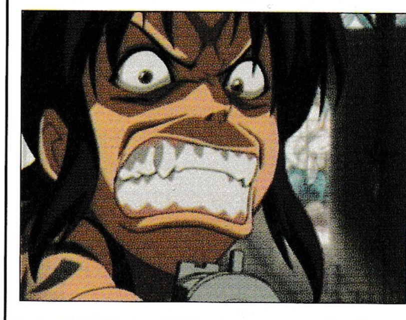
女：“看你……”

男：“那就先吃饭”

女：“都行！”

男：“吃什么？”

女：“随便……”



## 精神病等级考试测试结果

**A** 你是个不折不扣的神经病，你达到了全国精神病的四级水平！即使你不承认也没有用，因为光凭你有这么大的耐心做完这些题目就足以证明了。希望你好好地在工作上发挥你的耐心美德及铁齿性格，将来不排除有出人头地的可能。

**B** 你是一群神经病中比较善良的那一个，你也达到了全国精神病四级水平，但你通过这个等级测试多少有点运气的成分！但并不因此代表你的症状就比别人轻。反而你要担心的是，你是这一群神经病中，最有可能受到其他人的影响而使症状再加重的人。希望你没事少跟别人说话。

**C** 你是一个性格豪迈的神经病，你达到了全国精神病的六级水平！虽然现在的症状满严重的，不过请不要心灰意冷，只要多接触一些有趣的事物，你的精神状态将会因你的乐观性格而逐渐正常化，恢复到四级水平。但是，要改掉参与危险活动的习惯。

**D** 你是神经病中的神经病！简直病入膏肓了！你达到了全国精神病的八级水平！更可怕的是，你虽然口口声声地说：“我绝不是神经病！”可是你的潜意识却告诉自己：“我是神经病中的王！”你该接受治疗了。

## [冷笑话]

一位男子到图书馆借书，他问图书馆的女职员：“请问《婚姻的幸福生活》这本书放在那里？”“是幻想小说，到右边第三排柜子去找。”“那么《夫妻的相处之道》这本书又放在那里？”“是武侠小说，到左边第一排柜子找吧！”



# 上帝如何创造12星座

也不过是一个夏夜，上帝太无聊，刚好出门买了两打啤酒回来，仰望着一览无遗的蓝色星空喝冰啤酒的时候，忽然对着空纸盒发起呆来，觉得好像该做点什么事比较有趣。

上帝灵机一动，于是是想帮纸箱做一点美化，也许他可以做点黏土雕塑，自从做了亚当与夏娃之后，他可还没机会试试看自己的手艺呢。上帝开始做起十二个星座的雕塑。

白羊座，是上帝的第一个作品，也因为是第一个创作，上帝充满了太丰盛的热情、太高的兴致以及想太多的企图心，结果变成冲动下的产物。“唉，果真欲速则不达。”

上帝一边感叹，顺手做起第二个作品金牛座。开始小心翼翼，东修西修，非常务实，注入许多美好的幻想，当然动作难免温温吞吞。“不行！这样太累了。”上帝有点不耐烦，想到才做第二个就没力气，接下来怎么办？

对了，取悦自己是重要的，变化！变化！

上帝因此做了一个双子座来取悦自己。

可是双子座因为动作太快，调性有点两极，不太统一。上帝想了想，发现他忘了把感情沉淀的细腻部分表现在作品上，趁着月色，上帝喝了一口啤酒，一整夜仔细捏了巨蟹座。然而，当清晨曙光射出，巨蟹座裸身躺在阳光下，上帝忽然发觉自己可能酒喝太多，作品虽然细腻浪漫，却也只是自我陶醉而已……创作不是应该在阳光下还能充满自信发光发亮？

因此，上帝的狮子座作品，由于在太耀眼的光线下，勉强创作而成，午后一觉，上帝醒来就发现狮子座充满太强烈与太直率的雕塑刻痕，不禁遗憾。

此刻，上帝反省了五分钟，发誓：“我不能再这样粗心大意，我一定要做一个全世界最完美的作品。”上帝继续埋头苦干、精雕细琢处女座这下一个作品。

处女座做完，天色也黑了。

上帝觉得腰酸背痛，喝了一口冰箱的冰啤酒，端详这个作品，突然感慨：“这么仔细雕琢出一个细节完美的东西，好像失去创作的写意心情了。”

原来不过想做一个有意思的东西，不是吗？我为什么要累死自己？发觉自己太龟毛，上帝在百般矛盾中，换了想法，认为自己该兼顾知性与理性，做了天秤座。

也因为一直维持优雅姿势，做完天秤座，上帝的腰痛就发作了。痛到受不了，上帝突然想起那条可恶的蛇，竟然来破坏他第一次的精心杰作，——亚当与夏娃那两个纯洁的傻瓜，突然小小愤怒。

嗯，蛇夫座，上帝在腰上贴好日本买回来的止痛药膏，报复性地决定不理。

可心情还是非常郁闷，上帝觉得创作也许该忠于自己的感官心情才重要，后来上帝做了天蝎座，并充分表达自己的真性情与些许想报复蛇的欲望。

做完天蝎座之后，上帝顿时气力消失，觉得自己真傻，不过是一条蛇，我那么在意干嘛？还让蛇影响到我的作品？不对。我还是单单纯纯把我想做的作品好好完成才对。

只是做射手座做到一半时，电话忽然响起，上帝就去接了电话，一讲就是好几个小时。

回来再细看射手座，上帝也没任何想法再去修饰，同时认为这样直率的东西刚好表现自己此刻的真性情，也许难免疏忽，那就这样吧。

OK！既然射手座只做到一半，上帝觉得他该抛去杂念、充满耐心好好把摩羯座完成。这一搞又到天亮，老实说，摩羯座确实是上帝还不错的作品，极具感情沉淀的力量与温厚的特色……只是上帝也累了，他真的没气力再把细微破绽修改好。

同时反省，之前九个作品，事实上各有特色，反复比较之下，摩羯座好像又没那么优秀了。把玩着前面的创作，上帝感觉那些作品的曼妙之处，好像已经独立成为某一种生命体，是自己再也做不出来的东西。

可不可以就此停止呢？不要再做了。连做十个作品，谁不疲劳啊？上帝都喊累。却见剩下的纸盒两块空缺的部分，上帝叹了口气。

就剩两个了，这场游戏就结束。

上帝抱着就快完成了的心情做水瓶座，心思却在一种奇异又随便又必须理性的状态下，这作品就配合上帝反省归纳的心情，工整与反叛性，当时状况，上帝心里开始对其他的事物好奇了，同时在想他的刚刚来电的好友，不知道会不会来。做完水瓶座，上帝看半天，非常疑惑，这实在不像他的作品，好像外太空来的呢。

怎会这样？回头看一眼纸盒剩下的空格，哇！这是最后一个了。不行，一定要做出最棒的东西，这是最后的机会了。

上帝于是充满感情反省前面11个作品的优缺点，心想最后一个，我一定要好好的认真的做。就在这感怀心境下，上帝完成他最后的作品——双鱼座。

双鱼座表现了前面11个作品的优点，偏偏也综合前面11个作品的缺点。

上帝不知是太疲劳的因素，竟感动自己原来已充满意志力完成那么多作品，流下眼泪来，心想：“这个，我一定要做到最完美。”

想时迟、那时快，门铃忽然响了，是上帝的好友玉皇大帝来访。

玉皇大帝一进门就带来两瓶啤酒与一堆黏土，跟上帝说：“亲爱的，我知道你最爱做雕塑，我们来做12生肖怎样？”

那个下午，上帝与玉皇大帝就一面喝起啤酒，研究起12个动物，把双鱼座忘了。

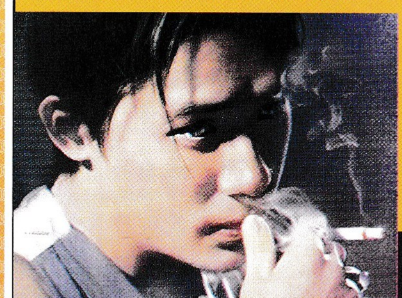
# 男人力挽狂澜的一句话

赵先生一早起来就头痛的要死……

因为他前一天晚上喝得烂醉回家。

他强迫自己把疲惫不堪的眼睛睁开。

睁开眼后竟然看到床头上放了一杯水跟几颗头痛药，然后坐起身后又看到了他的衣服已经烫好、叠好在床边。



因为一起床就看到这几样反常的事，所以他决定要起身看一看房子其它的地方有没有什么奇怪的事。

他把几颗头痛药吃了。

吃的时候突然发现药下有一张纸条，

纸条上写着……

“亲爱的，我出去买菜了，你的早餐我已经做好放在餐桌上，趁热吃吧，爱你喔！”

赵先生一头雾水的走进了厨房，然后就真的看到了热腾腾的早餐在桌上还有当天的早报。

他看着坐在餐桌吃早餐的儿子问：“儿子啊，昨天到底发生了什么事？”

赵先生的儿子回答：“嗯……你凌晨三点跌跌撞撞、大吼大叫的回了家，把几个家俱给打坏踹坏，然后又很聪明的在走廊上撞了墙壁几下、送给自己一个黑眼圈！”

赵先生越来越不明白的又问了儿子：“那为什么家里给打扫的那么干净然后你妈又给我做了热腾腾的早餐给我吃呢？”

儿子恍然大悟的说：“喔，你是在问那个，妈昨天看到你醉死的回家，一肚子火的把你拉到房间里，然后想把你脏衣服换掉，结果在脱你裤子的时候你骂了她一句‘喂，小姐，你滚远一点，我已经结婚了！’”

**[热笑话]**

食人族父子打猎，其子擒一瘦子，其父曰：放，没肉！其子又擒一胖子，其父曰：放，太腻！其子又擒一美女，其父曰：带回家，晚上把你妈吃了！

# 戏说四大美女



## 沉鱼

浙江是个体经济发达的地方。自古如此。



西施的爸爸是开小印染厂的。那时不知道什么863计划，用的都是手工生产，还大量使用氰化物和水银（那叫汞），把西湖搞得一塌糊涂。周围的老百姓到省政府那里去抗议，省长说，勾大王要大家发展经济，西氏印染联合株式会社是我省的利税大户，要是它不开工，大王的计划完不成，我个人的进退是小事，我怕咱们的经济搞不上去，下次发大水的时候，发达地区的洪水还要往咱们这里排。虽然中央夸我们省顾全大局，可是吃亏的还是大家不是？！于是骂归骂，西氏印染厂的污水照排不误。西施其实也是个苦孩子。妈妈死得早，爸爸又找了一个。好容易初中毕业了，爸爸说，女孩子上学有什么用？不给她上了。要她上厂里做工。西施年纪小，不能干重活。于是她拿着篮子去溪边洗（那叫浣纱）。溪边臭气熏天。鱼儿都死了。干活的人都没有好气。看到西施来了，都指桑骂槐地嘴里不干不净起来。可怜的西施只能忍着。水里的水银含量太高了。鱼儿的肉里也有大量的水银（其化石中的水银含量也大大超标，详见>1993年十月号P34－36），死鱼都沉了底。大伙连鱼都吃不上，便编故事说西施是灾星，她到过的地方必定要倒霉。勾践知道了，便动起了坏注意。要西施嫁到吴国去。西施死活不肯。于是勾践找她爸爸，对他说，如果西施能够嫁到吴国去，他便是海外侨胞，可以进政协，还可以到临淄（相当于今天的香港）定居。西爸爸动了心，内外夹攻，西施含着泪，到吴国去了。在到吴国的路上，她对范蠡哭诉了她的遭遇。范蠡很同情她，同时也爱上了她。他对她说，我等你。

后来，他们过上了幸福的生活。后来，人们叫西施沉鱼。

## 落雁

王昭君出塞的时候，三北防护林还没有修好。风沙弥漫，天地一片苍茫。一个在上海街头讨了三年饭的乞丐，回到老家也会感叹老家的落后，何况在宫中呆了多年的王昭君？离家越远，她心情便越难受，开始还勉勉强强地梳妆一把，后来便懒起画峨眉了。再说第一次出塞，大家都没有经验，水带少了。开始几天又用多了一点。后来连洗脸都发生了困难。只好也作罢。王昭君想一想，自己反正要到番帮去，也无所谓了。人家陪着自己吃苦，自己去做王后，人家还不是白辛苦？也不怪罪跟班的。是大伙一天天地挨着，秋天到了。唯有河边雁，春来向南飞。这时这首诗还没有写出来，不过大雁可知道。于是，每年秋天，他们便南飞。这一路也的确苦。那时也没有什么环境保护，几千里连一根草也没有（文人说这叫不毛之地），只好睡在沙堆里，早上起来刷牙，格格孜孜都磨牙。他们想，就是有一堆枯草睡睡也好啊！这天黄昏，王昭君停了下来。三个月没有洗头了，飘揉啦，海废丝啦倒是带了一马车（那叫辇），没有水也是白搭。好在她是个豁达的姑娘，也不说什么，到底是苦出生嘛。解开辫子抖一抖吧。于是解开，摊了一地。那时，仆人们都是戴头巾的（黔首），于是从天上看，万把个黑点中，飘扬着一丛枯黄的头发，象是在黑石头滩上仅存的一把黄草。不巧的是，大雁群正好从天上飞过，见到这一景象，发了疯似地冲下来，想落到草丛中过一宿。更巧的是，呼邪韩单于为了显示他对汉朝公主的重视，提前来迎亲了。他用望远镜看到了王昭君，头发又枯又黄，脸上黑忽忽的，大失所望。忽然他看到那么多的大雁冲向王昭君，猎人的本性大发，与左右拔箭便射。救了王昭君。昭君虽然好累，好害怕，但还是尽力给了单于一个微笑，单于被这一微笑惊呆了……



后来他们过上了幸福的生活。后来人们叫昭君落雁。

## 闭月

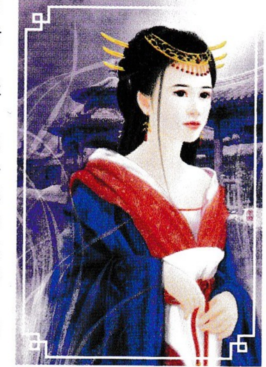
婵婵的父亲是一个天文工作者。在东汉末期的党锢之祸中被杀害。婵婵也颠帔流离，被卖到王允家作丫环。王允是个老色色，婵婵很讨厌他。可是，作为丫环，又不能对他怎么样。婵婵从小跟父亲学天文，精通历算。她是中国最早推算出日食和月食规律的人。可是，还没有来得及申报成果，便家破人亡。自从董仲舒为代表的今文学派在政治上得势之后，天人感应的学说盛行。各种图谶和迷信活动猖獗一时。连在政治还算清明的西汉前期，就已经如此（可参看史记，武帝本纪。）到了东汉末期，就更别提了。婵婵算到当月十五，有一次月食。于是……这天，当王允再次嘻皮笑脸地凑上来时，婵婵叹了一口气：王大人，人非草木，谁能无情。大人对我的爱，有如滔滔江水，灌进我的心里，我怎么会不动心？奈何妾乃罪人之后，唯恐有辱大人家声。不如容妾在十五月圆之夜，焚香一柱，对天默祷。若天无异状，妾身愿为大人执帚。否则，天命难违……（以上均是原话）王允一口答应。于是，在十五的晚上，婵婵对月而祷。王允坐在廊下，与一班大名士如山涛，刘表，大谈空无灵虚，叹天命之悠悠。这时，月食发生了。众人目瞪口呆。王允强作欢颜，叹到：美乎婵婵，感天动地。于是婵婵解放了。



后来，她自由恋爱，嫁给了吕布，过上了幸福的生活。

## 羞花

杨玉环从小缺碘，落下了一个毛病，狐臭。虽然她集三千宠爱于一身，可是总觉得好不爽。自从梅娘娘来了之后，阿基的心便有一点点花了。玉环很着急。听说华清池的水是矿泉水，含有各种矿物质。包治百病。于是玉环便向阿基撒娇，要了华清池。有空便洗。可是，浴室里供氧老是不足，她又治病心切。常常一泡便是几个时辰。常常在池里。于是，无聊的文人们便写：伺儿扶起娇无力。一个疗程结束了，玉环的狐臭好了许多。一天，牡丹开放，美不胜收。玉环备了一点小菜，邀阿基同酌。阿基满口答应。可是，当阿基在路上的时候，梅娘娘派人来说，她病了是重感冒。要阿基去看看。阿基左右想了一下，对高力士说，告诉玉环，朕一会再去赏花。可是，高力士他老人家年纪大了，加上陕西人口音重了一点（毕竟那时还没有普通话），传成朕要你一个人看花。玉环伤心极了。面对这满园春色，玉环愁上心来。她一气干了十八碗茅台，大醉而卧。大家知道，玉环的狐臭毕竟没有根治。心情不好，又喝多了一点，又犯了。把众人熏得不亦乐乎。花也是有感觉的耶（生物系的同学知道），何况是花王牡丹！于是，满园牡丹都合上了。阿基在梅娘娘那里坐了一会，便匆匆赶来。走得急了一点，也感冒了，鼻子……后来，人们叫她羞花。



# 随机应变

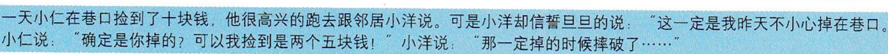


巡警亨特和比尔接到警情报告后，立刻赶赴一桩开车肇事逃逸案现场。事故现场惨不忍睹。"比尔，你来做一下笔录。"经验丰富的亨特对入道不久的新手比尔说道。一边仔细地检查现场，亨特一边口述道："案发当时车速极高，受害者被撞后肢体分离，身子在马路上，腿在排水沟里，手在绿化带里，脑袋在果皮箱旁……""喂，不好意思打扰一下，你知道'箱'字儿怎么写吗？"比尔打断亨特问道。

亨特张着嘴想了想，又看了看四周，然后一脚把脑袋踢到马路上，继续说道："脑袋在马路上，撞击前无任何刹车迹象……"



[冷笑话]



一天小仁在巷口捡到了十块钱，他很高兴的跑去跟邻居小洋说。可是小洋却信誓旦旦的说："这一定是我昨天不小心掉在巷口。"小仁说："确定是你掉的？可以我捡到是两个五块钱！"小洋说："那一定掉的时候摔破了……"




## 引言

在上一期里我们研究了王女艾雪与空贼巴尔弗雷，这回就来一起看看"FF史上最没有存在感的主人公"梵、本作的最终BOSS维因、以及在开场动画就十分酷地出现的帝国裁判长加布拉斯吧。

# 伊瓦利斯曲未央

## ——《最终幻想XII》剧情解析 Part2

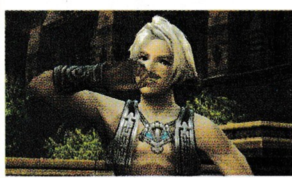
## 平凡的世界 这是幸福还是悲哀

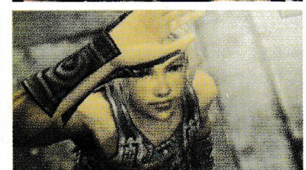
作为一个男主角，梵的争议可谓是"《最终幻想》系列"之最，因为他的戏份实在是太少了，从剧情的主线来看，他可以说是一个完全可以剔除的人物，因为他只是一个普通的百姓，王室的恩恩怨怨与他无关，而他自己作为一个历史的承受者，一个在接受与被接受之间的被动方，更是改变不了什么。综上的因素打造了"《最终幻想》系列"最为路人化的主角，也在玩家群里一石激起千层浪。去除梵和他的女友本身的戏份不谈，仔细分析来，其实他们可以说一个很重要的陪衬角色。至于什么戏份不戏份的事情在这里就不要多说了吧，《最终幻想XII》的剧情大框架早已经决定了这不是一个个人英雄主义的剧本，作为一个处于弱势群体的人，最后还能保全自己已经是很不错的事情了。更何况梵在最后不仅找到了人生的意义，走出了哥哥死亡给自己带来的阴影，而且和自己的青梅竹马在经历了那么多的波折以后走到了一起，成就了一段美好的感情，这已经是很让人谢天谢地了。

梵的家里人死得很早，而自己唯一的亲人哥哥雷克斯也死于纳卢比那，这给他的心灵带来的创伤是巨大的。于是梵不打算接受这样的一个现实，而是一心研究起空贼的事情来，选择这样的一个小天地来麻醉自己。而他的青梅竹马潘尼罗却明白梵的苦衷，虽然在生活里潘尼罗好像一直在挖苦梵这样那样，但是她的目的还是希望梵上进一点，不要把日子活得那么稀里糊涂。于是我们可以看见潘尼罗总是默默站在梵的背后，给予他这样那样的帮助，从基萨平原那里回来的时候，潘尼罗的一席话更是让我感动不已，这就是一个普通女人在心灵上所能给一个男人的全部，那就是对他无微不至的关怀。

梵在剧情里最大的亮点，就是在加里夫之地的夜里与艾雪的对话。梵从那时起就已经可以说是走出了自己的阴霾。他告诉了公主：死了的就是死了，再去多想什么也是没有意义，与其想着去改变别人，不如去改变自己。就这样，梵的观念给艾雪带来了强烈的冲击，使得她开始反思自己对拉斯拉抱有的情感究竟是什么，在米利亚姆遗迹，梵对艾雪说自己已经再也看不到幻影了，这说明他已经对哥哥的思念有了释然的态度，这一点是难能可贵的。

但是正如一个普通的人一样，梵的身上也有诸多值得去批判的地方，例如对政治的麻木不仁。虽然由于他的身份，这个难以避免，但是我还是可以看得出来剧本的创作者所要表达的一种失望与遗憾。梵的梦想其实是一个难以实现的乌托邦，最后的实现我觉得倒不如说一种为了剧情需要而强硬搬上的。如果不是在公主的复国之路上出了一份力，要不是达尔玛斯卡最后复国成功，他的梦想也许永远实现不了。剧本所要的反映的并不是一个小人物的奋斗史，相反地他反映的是社会高层在战争与和平，力量与非力量之间的冲突。梵的理想仅仅是做一个空贼，而对于自己的国家他并不关心。不要说他也很憎恨帝国，他憎恨帝国并不是因为他知道帝国的侵略者的面目或是政治的肮脏和丑恶，他只知道帝







[热笑话] 病人去做体检，大夫用他常人难辨的字迹开了张处方，病人把处方揣进袋里，忘了去拿药。一天，这个病人把处方弄丢了，他的女儿捡到后，在钢琴上照其演奏，结果获得了进公立音乐学院的机会。

国夺去了他的父母，以及他的哥哥，让他不得不以小混混的身份卑微度日。他贪生怕死，不想为了自己而招致麻烦，只想在乱世之中明哲保身得以苟活。只要是有利于他过日子，他才懒得理统治者究竟是谁。这种小市民的思想，在前期尤为突出。梵有一次说了这样的一句话来评价他的哥哥：“在国家投降的前一刻死了，他真是傻！”，这句话给我的冲击是很大的。梵对他的哥哥是最普通的亲情之爱，那朵毕尔巴纳之花就是最好的寄托。从一个弟弟的角度来讲，他不想自己的哥哥为了自己的祖国白白送命，哪怕你是做英雄。而雷克斯最后不但没有成为英雄，反而受到栽赃成了谋杀国王的共犯，这让梵更加地感到失望，转而变成了一种怨恨。巴尔弗雷也看到了这一点，他并没有对梵说教什么大道理，因为他知道说了也是没有用的，巴尔弗雷只是慢慢的引导梵叫他多从自己的角度去看到生活，正所谓死者长矣矣，生者悲戚戚，你该怎么活还是要怎么活。由于没有复国这样的包袱，梵最后还是醒悟了，虽然觉悟的深度也只能是那样，但是我们不能做太多的苛求。正所谓物以类聚，人以群分，我们不能苛求一个庶民拥有一个政治家的觉悟。他和女友有了那样的一个结局可以说是皆大欢喜。



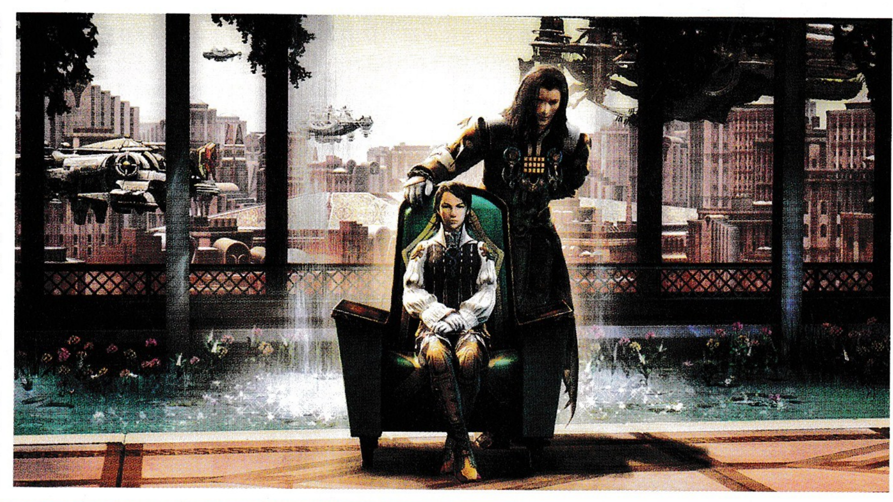

而梵在剧中所占的地位就在于，他从另外一个角度叙述了一场战争，让别人看到一个普通人眼中的战争是什么样子，从梵这个角度所反映出来的历史才是真实的，这和侯爵的《回忆录》形成了鲜明的对比。同时也让大家更加了解历史的本来面目。我相信能做到这一步就已经够了，Ⅻ对于历史的刻画是游戏的剧情里的个中翘楚，这一点不可否认。试想一下，当初梵去王宫里偷宝藏，如果巴尔弗雷不出现，他就会直接被抓，没有芙兰的鼻子，他估计会在监狱里终老、而如果梵不出现巴尔弗雷会知道他要的东西在哪里，所以主线到了这里梵就已经处于边缘，不再是漩涡中心的人物了，他所要做的就是起到一种阶级与阶级之间的缓冲，毕竟得民心者方可安天下，老百姓的虽然是弱势群体，但是没有他们历史也就会变得毫无价值。

战争最后还是结束了，一切归于安详和宁静。但是背后的血雨腥风却是大家怎么也不能忘却的。成者为王，败者为寇。也许在那场战争以后，维因会作为一个历史罪人载入伊瓦利斯的史册，但是事实是否如此呢？下面就是要讨论的本作最有看点的人物，同时最具有悲剧色彩的角色——维因。

## 你要弄脏我的手吗<br>一个悲剧角色的独白

引用《皇家骑士团2》的第一章节标题来给探讨维因的章节命名，我不知道合不合适。我只知道维因的双手的确很脏，上面沾满了很多人的鲜血。这其中有的人是罪有应得，有的人是无辜的受害者！

但是你要以为维因这样的做法是他的心甘情愿就错了，相反他都是被逼的，也正因为这样他才值得我们去同情。维因以他的亲身经历告诉了我们政治这个东西是多么地肮脏和无情！一个充满智慧的野心家，因为过于地自负最后走上了一条不归的道路，我们在电影和小说里已经见得太多，可是维因的故事依旧让我深深地感到着迷，也许就是因为他的故事很多的部分融入了亲情在内，使得他这个角色变得异常丰满。



曾经准备以阿尔克迪亚的视点去写《最终幻想Ⅻ》的剧情小说，但是由于时间和水平原因我还是放弃了。因为我那时对剧情的琢磨尚浅，根本无法去琢磨维因的内心世界，而且这个国家的政治体系一直是我研究历史的盲区，所以最后遗憾地放弃了这个想法。而今天我在这里拿起笔谈起维因的时候，仿佛有一种恍若隔世的感觉。维因出生于阿尔克迪亚的皇族，作为皇族的三子，他的继承权早已经被他的两个哥哥给剥夺地一干二净。所以大家从剧情的表层看来，大皇子和二皇子的死显然和维因脱不了干系，而且剧情也在给大家发出了一个信号，当初就是维因杀害了大皇子和二皇子，可事实是不是如此呢？我认为不是，也许大皇子，二皇子的确是死于维因之手，但那也是借刀杀人，真正的凶手就是一直觊觎王位实权已久的元老院。

阿尔克迪亚的政治体系和古罗马相同，元老院具有任免君主的权力，在这样的一个政治体系下，皇帝和元老院之间的权力斗争是很尖锐的。一方面，皇帝要巩固自己的权力，像索利德这样的世袭家族更是如此，从军队手里夺得权利从而取得世袭统治权的索利德家族应该知道这一点。另一方面，元老院又不想让君主过多地脱离自己的视野，使得元老院的权力被架空，于是他们就一心要扶植一个傀儡皇帝来使自己的权利得到保障。游戏的世界观不是太立体，我无法了解元老院和皇帝究竟代表的是哪个阶级的势力，但是君主为中心的集权和议会制度所带来的权力下放，显然是政治上永远也达不到统一的。皇帝们看到了这一点，于是成立了裁判机构，裁判作为皇帝的亲卫队，直接对皇帝负责。而对外则是表现为一个最高权威的司法机构。这样做可以很好的平衡君主与元老院的权力，使得两者的关系处于一个微妙的位置。另外裁判拥有对军队的指挥权，这也是皇位得以稳固的最大保障。我们可以通过侧面了解到，大皇子和二皇子也是很了不起的人物，如果不是元老院早就可以高枕无忧了。认识到这样的危险以后，元老院积极罗织罪名，把大皇子和二皇子变成了叛国者的身份，而且很狡猾的把这两位皇子交给古拉米斯皇帝去处置，让他哑巴吃黄连——有苦说不出，而且可能最后的刽子手就是维因，这样的话他们也会给陷害维因埋下一个伏笔。但通过对后来的观察，元老院终于发现，原来维因是个比自己两个哥哥还要危险的人物，他有野心，而且聪明，拥有了一个野心家所具有的一切才智。这显然导致了元老院的恐慌，于是他们开始将毒手伸向了维因。

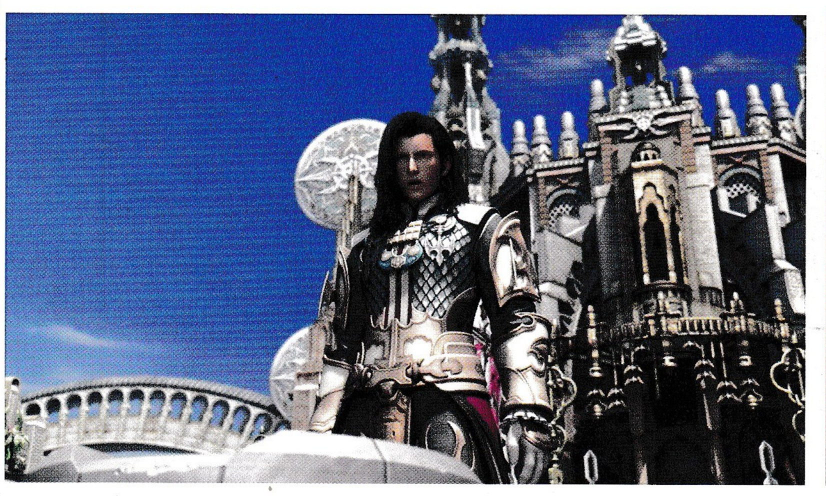
维因自然也了解元老院的想法，随着自己的父皇古拉米斯染上不治之症，他更加地明白自己必须要与元老院殊死一搏，否则索利德家族的权力就会旁落。虽然元老院以他间接害死大皇子和二皇子为借口把他软禁在帝都一段时间，但是维因一直在想办法对付元老院。一被解禁，维因就来到了拉巴勒斯塔并且联合了希德准备得到破魔石这张王牌。一切都在有条不紊的进行着，直到最后发生了一场意外使得维因不得不以非常手段加快了他铲除元老院的步伐，而那个意外就是第8舰队的毁灭。

基斯是所有裁判里最年长的，但却是最有野心的，他的目的很简单，那就是自己当皇帝。但是这家伙的智商显然还有待提高，一方面他很轻视侯爵，第二他只知道得到了破魔石就万事大吉，却连他的使用方法都不知道，这样的人我也只能说他的勇气可嘉了。要知道侯爵可是在政治手段上比维因还要老到的人物，他是你三言两语恐吓就能吓得住的吗？基斯本来准备想拿破魔石来显一下摆，结果还没发威就把整个舰队给毁了。但是元老院却抓住了这个难得的把柄，毕竟第8舰队是维因直接负责的。出了事也只能是维因担着，要找基斯人都死了上那里找去！死无对证的事情让元老院可以自由发挥，正所谓欲加之罪何患无辞，再加上年迈的古拉米斯也对维因激进的做法颇有微词，生怕他添出什么乱




女：“如果我们结婚，你会戒烟吗？”男：“会的。”女：“还有戒酒吗？”男：“是的。”
女：“晚上也不去俱乐部？”男：“是的。”女：“那还有什么要放弃的吗？”男：“结婚的念头。”





子，还派出了加布拉斯监视维因的一举一动，从这里来看古拉米斯也不是很好的皇帝，一方面他软弱，在元老院的那场辩论可以看得出来，他在与元老院的斗争中已经完全处于下风，如果维因这时再不出来，可能最后真的是要让那帮老头得逞了。另一方面，他也不了解自己的儿子，还以为他心怀鬼胎觊觎皇位。但是还好，维因回到帝都以后见事态紧急，他终于向父皇摊了牌。那就是他并不想做皇帝，他这么做只是为了自己的家族，这样才取得了皇帝的理解，于是一场残酷的好戏上演了。

元老院一直要扶植的是皇四子拉萨，其实说白了，元老院这么做也是看中了拉萨的年幼，这样的话好控制一点，就算是不好控制，乘着年纪还小自己也可以慢慢驯化。这和多蕾丝拥护拉萨的出发点是不一样的。但是拉萨所表现出来的潜力又一次让人惊讶了，他不仅宽厚仁慈，而且外交手腕异常的灵活，且对自己的主见深信不疑。可这样的一个人的心并不狠毒，相对于维因元老院要控制他是相对容易的。但是如果他不按元老院的脸色行事，最后仍然会招致很惨的下场。维因看到了这一点，多蕾斯也看到了这一点，于是都想好好保护拉萨。但是多蕾丝毕竟是个女人，她理解不了维因的想法，她认为维因这么做只是为了自己的私利，维因只有对其下杀手，而且还是借刀杀人，给了加布拉斯一个警告，这也是没有办法的事情。

在和父皇的配合下，维因杀害了自己的父亲，并将罪名加到了元老院的头上，于是元老院势力在瞬间被瓦解。剧情里并没有交代维因杀害自己父亲的过程，但是我可以想象他的心里也是很痛苦很无奈的。正所谓“先下手为强，后下手遭殃。”与其自己坐以待毙，不如自己主动出击，给以元老院以致命一击，连让他喘口气的时间都不能有。这样我们就看到了古拉米斯尸骨未寒，而元老院的成员就已经被全部逮捕的场景。而“主犯”元老长，早已经死无对证，再加上贝尔加和扎尔巴加斯的演戏，维因的计划就这样成功了。虽然死了很多无辜的人，但是政治就是这样，就正如维因在处理完事情后，拉过已经死去的父亲的手说的那样：“我所做的都是为了索利德！”这句话说得很轻，但是却很悲凉！

维因这么做并不光彩，更何况自己还背上了弑父的罪名，但是他这么做还不是为了自己，他说到了也做到了，他这么做都是为了他的皇弟——拉萨。

维因很清楚，自己并不适合当皇帝，他很清楚自己适合担当一个什么角色。他的自知之明正是我欣赏的地方。拉萨当了皇帝会是一个仁君，而自己只会是一个暴君。这样的君主只会给国家带来无穷无尽的灾难。再加上自己的身上背负着那么多的罪名，要想获得各方面势力支持无异于痴人说梦，于是他开始为拉萨的登基清除障碍，将其反对势力和潜在威胁一一消灭。前几天闲来无事读了一下明史，也不知道是朱标还是朱允文不理解朱元璋为何那么好杀，就问朱元璋这个问题。朱元璋拿来一根长满荆棘的藤条叫他的孩子拿，孩子不敢，于是朱元璋狠狠地将藤条摔落在地说道：“你自己不敢拿，我帮你把刺剔干净了让你拿难道有什么不好吗！”现在看来历史的相似点还真是多。维因知道伊瓦利斯最终还是会走向安定，一个适合打仗的君主只能治乱世，而一个仁慈的帝王却可以守稳江山。他知道自己的手已经很脏了，再脏下去也是已经无所谓，但是他必须要维护拉萨的形象。这就是常说的破罐子破摔，一步错步步皆错。

维因的末路到了后期开始凸现出来，从攻打神都布尔奥米歇斯开始，他的不得善终已经埋下了一个伏笔，维因接受了神的力量但是却没有接受神的旨意。攻打神都完全是他蔑视神权的表现，这一点也看得出来他年轻气盛所带来的刚愎自用。他没有考虑到宗教对于人民的力量，他公然挑战了人民的信仰。在扎尔巴加斯敢怒而不敢言的感慨中，维因已经失去了道义上的支持，变成人人可以得而诛之的讨伐对象。正所谓因剑而生，因剑而亡。维因开始为自己的前途掘了一个坟墓。

遗憾的是拉萨到最后还是没有能理解自己兄长的良苦用心，在巴哈姆特内，拉萨对维因的拔剑相向让维因彻底地丧失了最后活下去的理由，维因最后的做法确实欠妥，他对破魔石力量的迷信以及野心的急剧膨胀最终导致了他聪明反被聪明误。但是维因已经看到，由于自己的努力，拉萨已经被自己成功地推到了政治舞台的中央，一个属于他的时代已经来临了。他已经完成了自己的使命，至于后人的评价他已经不在乎了。维因最后还是舍弃了维内斯，他告诉维内斯自己的使命已经结束了，最后和伊瓦利斯说了永别。

拉萨最后还是当上了皇帝，但是没有维因，他也许早就被元老院收拾得服服帖帖了。就算拉萨反抗，最后招致的也只能是元老院的迫害。维因用他的才能和自身的身败名裂将弟弟送上了权力的顶峰，也将家族和国家的未来托付给了他。这样的人虽然有缺憾但是我只能用伟大来形容他！我要感谢《最终幻想XII》，它使得我们玩家可以通过不同的角度去来分析这一场惊心动魄的政治斗争，并把他的真相进行





**[热笑话]**

两个酒鬼在一起喝酒，其中一个说道：“我真倒霉，我的老婆拿走了我所有的财产跑了。”
另一个酒鬼说道：“老兄，你还是挺幸运的，我的老婆拿走了我所有的财产，但是她还不肯走！”

了最大的还原。也许在人民的眼里他是战争的挑起者，他的罪恶罄竹难书。但是在我们玩家眼里他的形象总是那么丰满和高大，摆脱了阶级和国家立场的局限性，维因无愧于《最终幻想Ⅻ》悲情角色的NO.1！也正因为这个角色，我才有兴趣去耐心地分析了这个剧本。尽管松野的剧本很大的程度上对主流市场做了妥协，但是他的精华还是保留了下来，值得我们去好好回味。

## 为谁效忠
## 兄弟的情义还是自己的信仰

《最终幻想Ⅻ》的那个巨大的LOGO给足了裁判长加布拉斯的面子，但是实际的剧情却让这个高傲的裁判长丢了不少脸面。加布拉斯从剧情的地位上来，只不过是帝国的一个政治工具，一个强权者饲养的一条的狗。这条狗对于自身的力量无比地渴求，以至于莽撞无比，他不但没有狗的忠诚，还没有一条好狗必备的机敏。

本名诺阿的加布拉斯和巴修本来都是小国兰蒂斯共和国的人。阿尔克迪亚将兰蒂斯灭亡后，加布拉斯投靠了阿尔克迪亚，而巴修则去了达尔玛斯卡。从此这一对孪生兄弟成了一对死敌。纵观整个剧本与其说他们之间的恩怨是私人的情感纠葛，不如说是两个人和两个国家价值观念的直接碰撞。通过这种人的观念反映的国与国的恩怨往往比各国君主间的政治观念和执政方针的迥异来得更要深入人心。因为他们的手里都是国家的军队，加布拉斯是军队和公安总局的仲裁者，巴修的身后是达尔玛斯卡的武装力量。两个人的对话也是两国军队高层的意识摩擦。



在游戏的后期大灯台，加布拉斯终于将他的观念完整地表达了出来，他投靠阿尔克迪亚的原因就是因为相信帝国强大的军事力量可以实现自己的人生价值，而待在弱小的国家只会让他受尽凌辱无法实现自己的抱负，同时对哥哥巴修，加布拉斯也是完全不理解他的所作所为，不理解他为何为了一个小国家而卖命，在他的眼里只要有强大的力量就是值得自己去去效忠的理由。而巴修的意见正是与其相左，他认为大国的力量不能成为他们肆无忌惮实施自己霸权主义的挡箭牌，每个国家的独立主权值得他国去尊重他们人民的政治信仰。正由于有了这些兄弟二人才会置亲情于不顾，拔刀相向。

加布拉斯的观念并不是一个独特的现象，沃斯拉也是抱有同样的想法才走上了叛国的道路，仔细分析这也是人之常情，面对一个足以使自己的臣服的力量，你很难不低下自己的头颅。加布拉斯虽然表面上忠于帝国，但是他自己也没有自己坚定的立场，一方面他监视维因的一举一动，以此来取得皇帝的信任，而皇帝死后他还是追随维因，以此来保全自己的地位。虽然皇帝和维因都不是很欣赏加布拉斯的人格，皇帝只是喜欢他的冷酷无情，做事不择手段，而维因也只是利用了加布拉斯的政




治资本和对于力量与社会地位的虚荣心，以此来达到自己的目的。我曾经想加布拉斯虽然口口声声效忠帝国，但是其实他的内心里效忠的还是自己，也可以说是自己需要获得的仅仅强势的主宰力量。如果哪一天阿尔克迪亚被别的国家灭亡了，他还是会改换门庭的。这一点上他的做法显然没有他的哥哥成熟，巴修还是很有自己的原则的，宁为玉碎不为瓦全，自己坚决不投靠自己祖国的敌人，而是去了达尔玛斯卡继续与帝国为敌。从气节上来讲，它早已经胜过加布拉斯一筹。聪明的维因利用他们相貌的相似，安排加布拉斯刺杀了拉米纳斯，并且安排了雷克斯这个局外人来散布谣言，最后使得巴修身败名裂，加布拉斯也走上了一条不归路。

剧情对于加布拉斯的塑造在后期开始骤然变得立体起来，一方面剧情开始挖掘加布拉斯的内心世界，使得我们开始了解他背后的苦衷，另一方面他和哥哥的关系也开始走向同一条道路。剧情到了他们的高潮处适时而止，以加布拉斯的死亡而告终，这是我感到很成功的地方，也是很能打动玩家的感情的。加布拉斯在被帝国否定了自己的价值以后，开始重新审视自己，在巴哈姆特内他问巴修说，我现在身为帝国的裁判长，大权在握却不得善终，而你一个亡了国的将军，却活得比我还好，这究竟是为什么？巴修很郑重的给了他答案，那就是要有属于自己心灵的信仰，痴迷于力量只会把自己引入歧途。击败加布拉斯后，巴修告诉弟弟，虽然你的身上背负着罪恶，但是你活下去就是最好的赎罪。加布拉斯经过考虑终于准备好好保护拉萨，把他当成自己的使命。在和维因的决斗时，从那张破碎的面具里，我看到的是一张坚毅的面孔，从他的眼神里我看到的是一个不再彷徨的灵魂。虽然最后加布拉斯还是死了，但是他可以放心地离开，因为自己的亲人已经理解也原谅了他，并且会把他的托付继续下去，这样总比他像一个丧家之犬活着好。加布拉斯最后还是向巴修表达了自己的歉意，这么多年来自己一直都没有把他当做哥哥看待。我相信这句话是发自他的肺腑的，他恨的并不是巴修作为他哥哥的身份，而是巴修的价值观无法和他达到统一，让他这个不懂事而又自以为是的弟弟感到不可理解。于是加布拉斯才一直对巴修紧咬不放，为的就是求一个答案，他一心要杀巴修也就是为了证明自己的观念是对的。但是后来他知道错了惟有用自己来赎罪。从这个方面来看，我们不值得数落加布拉斯的不是，只是政治这个东西总是让你不得不放下感情，哪怕面对自己的亲人也要很冷血地进行处置。

评价加布拉斯我们不能离开他们所代表的国家和阶级，否则就是不完整的，可我们也必须看到兄弟的要素，虽然剧本一直在被刻意地淡化，但是最后还是兄弟的情义战胜了政治的对立。这就是作者所要表达的人性中，真善美的一面，《最终幻想Ⅻ》没有把结局变成一个悲剧，这对我们一帮松野的FANS们自然是不快，不过我们也应该看到，结局还是带有一丝不完美的，算是个残缺的美丽吧。战争历来都是以生命来作为代价的，但愿人类有一天都能深刻地认识到这一点。 **（未完待续）**










一留学生在美国考驾照，前方路标提示左转，他不是很确定，问考官："turn left？"答："right"于是……挂了……

# 刺客信条

## ——服从或者死亡（下）




育碧出品的PS3游戏《刺客信条》以十字军、刺客组织以及伊斯兰的领袖萨拉丁之间的冲突为背景，向大家展示了一个充满着恐惧与暗杀的混乱年代。而在这段时期里，那些藏身在黑暗中的刺客们正是恐惧与暗杀的代言人。

在上期的《刺客信条——服从或者死亡》（上）中，我们已经为大家介绍了刺客主义的起源，刺客组织的创立、内部构成以及挑选成员的法则，此外还为大家介绍了刺客组织的初步发展史。在本期中我们将为大家继续讲述充满神秘的刺客故事。

## 刺客组织的发展史（续）

### 刺客和十字军

在第一次十字军东征开始的几个世纪之前，刺客组织就已经用恐怖的力量统治着穆斯林世界。组织的首领在他的山间要塞中发出命令，指挥手下的刺客进行各种“神圣”的恐怖活动。统治者、将军和首席大臣都会成为他们的目标，他们会受到无法预料的突然袭击，乞丐、神职人员甚至是他们自己家族里的成员都会成为暗杀他们的刺客。当这些刺客被擒之后，他们不会畏惧死亡，再严酷的刑法也无法让他们背叛自己的伙伴。

1099年，十字军抵达了圣地并且在圣城耶路撒冷进行了血腥大屠杀。之后，十字军在阿帕米亚和刺客进行了第一次交锋，当时一群叙利亚刺客刚刚在城墙底下打通了一条隧道，而且他们已经潜入城内杀了统治者和他的家族成员。安提俄克（古叙利亚首都）的摄政者唐克里德占领了这座城市，并且抓住了一些刺客，他把这群刺客的领导人交给了原统治者家族里的幸存者，这个领导人后来被一直折磨到死。然而十字军的这次介入并没有激起刺客组织的愤怒，他们的目标还是继续对付来自伊斯兰的敌人。

实际上刺客组织和十字军在某种程度上拥有共同的敌人，所以当时刺客们并没有对十字军采取什么行动，相反地，有一个刺客的领导人曾经还和十字军并肩战斗对抗阿勒颇的统治者努拉丁。但是除了这些临时的合作之外，刺客组织在其他时候也是会袭击这些西方外来者的，他们甚至暗杀掉了的黎波里城的伯爵雷蒙德二世。这些行动激起了十字军的激愤，他们和刺客组织展开了战斗。

后来的圣殿骑士团（从十字军中发展出来的分支势力，这个组织的成员同样穿着着白色的服装）成了刺客组织的天敌，因为刺杀行动对圣殿骑士团起不了多大的作用，一旦骑士团的首领被谋杀之后，马上就会有另一个成员出来代替他的位置。这些圣殿骑士团的成员们发誓会永远保护着所有前来耶路撒冷的朝圣者，使他们免受刺客的伤害。

在与十字军对抗的同时，刺客组织的首领一直坚持地贯彻着他的信条——杀掉所有与他作对的统治者，无数的高官都被列到了他的暗杀名单里。比如阿克逊库尔，一位著名摩苏尔王子，这位王子同时也是一位受刺客组织和十字军敬畏的武士。有一次，阿克逊库尔王子在摩苏尔的清真寺进行朝拜活动，当他正要坐到他常坐的位置上时，八名伪装成僧人的刺客同时向他发动了突袭。虽然这位勇敢的王子干掉了其中的三个刺客，但是他最终还是未能逃过这一劫。

刺客们的狂热信仰同时也深深地影响着他们的家人。当他们的母亲听到自己的年轻儿子死在了刺杀阿克逊库尔王子的行动中时，她们会化上美丽的容妆，穿上华美的服饰并且佩戴上漂亮的饰品，然后沉浸在无尽的喜悦中，因为她的儿子现在已经是一名光荣的烈士了，他为了完成教长的使命而光荣地牺牲了。相反地，当那些母亲看到自己的儿子活着并且毫发无损地回到家里时，她们会把头发剪掉然后把脸涂黑，从而表现出她们的不高兴。

这种暗杀行为就这样持续了十四年多，当第二代首领基亚死时，他任命自己的儿子穆罕默德为继承人。穆罕默德继承了父亲的“光荣传统”，继续着各种杀戮，巴勒斯坦的部分沿海地区也随之落入到了刺客组织的手里。组织的领导人对外宣称他们信仰的是传统的伊斯兰教，在公共场合中，这些依斯马宜里教徒只是些普通的穆斯林，那些秘密的教义只会传授给那些正式被提拔为组织成员的信徒们。

刺客组织只有在拥有一位强大的领导人时才能发挥出强大的力量，而穆罕默德却并不是一位合格的领导人。慢慢地，他的儿子哈桑二世（又一个叫哈桑的-_-b）表现出了更强的个人能力，通过个人的魅力，哈桑受到了一部分刺客的拥护，他们很快就相信哈桑是一个全能的圣者，就是初代首领提到过的“隐藏的教长”（像是隐藏BOSS……）。于是哈桑就这样成为了万能的化身，而这些组织的成员们也都为这个“事实”而感到欢欣雀跃，虽然这些“事实”在普通人的眼里会显得有些可笑，然而这些刺客们都已经非常习惯于相信那些荒唐的“真理”了。

虽然哈桑表现出了不俗的实力，然而此时掌权的还是他的父亲，而他的父亲完全可以轻松地干掉他以及追随他的两百五十个拥护者，于是哈桑只能继续忍气吞声跟在父亲的后面。1163年穆罕默德去逝，他的机会来了。于是哈桑发出了一个命令，把所有的依斯马宜里教徒都召集到了阿拉姆特城堡下。这是史上最大规模的依斯马宜里信徒大集合，在这次集会上哈桑对有所教徒声称他从真主那里收到了一条信息，他告诉他们所有的宗教缚束都已经被解开，每个人都可以做自己喜欢做的事情，已经不需要再做任何伪装了。然后哈桑告诉众人其实他就是“隐藏的教长”，而他说的话就是法律。他告诉信徒们他不仅仅只是一个高高在上的发号施令者，还是一个神圣的存在。

但是此时还存在一个小问题，因为根据依斯马宜里教的教义，只有那些继承了先知穆罕默德血统的哈西姆家族成员才有可能会是“隐藏的教长”，而大家都知道哈桑二世并非这个家族的成员。但是哈桑很快就解决了这个问题，他告诉教众其实他并不是基亚真正的儿子，而是埃及哈里发（伊斯兰教执掌政教大权的领袖的称号）家族的养子。在哈桑掌权之后，他有效地巩固了组织的势力，用自己的行动向众人表明了他并不只是个浪得虚名的人。最终哈桑被一个亲戚杀害，在哈桑二世死后，他的儿子穆罕默德二世继承了他的位置。但是和前几代首领不同，穆罕默德二世开始致力于文学和科学的研究，当时正值波斯王国的文学鼎盛时期，而穆罕默德则想要成为最优秀的诗人以及哲学家。然而当时最有名的思想家之一的拉兹教长却拒绝承认他的地位，于是他开始利用手下的刺客来帮他实现这个目标。穆罕默德派了一个使者前往拉兹的家里，然后告诉他摆在他面前



的选择有两个：要么马上就用匕首杀掉他，要么可以每年拿到几千金币的养老金。这次，智慧的拉兹教长再也强硬不起来了。不久之后有人问拉兹为什么他没有像以前那样继续用言语去攻击这些刺客，拉兹紧张地看了看四周之后说到：“因为他们的观点实在是太尖锐，太有针对性了。”

在刺客的统治时期里，一颗新星慢慢升起了，这股新兴的力量开始阻碍十字军在穆斯林世界的渗透，他就是伟大的萨拉丁（Saladin）。随着萨拉丁的出现，刺客组织也开始感受到巨大的压力。萨拉丁铲平了刺客组织的大部分分部以及刺客主义的发源地埃及，而且此时他也已经积蓄了足够的资源和军队，完全可以和十字军打上十年的战争，然而萨拉丁的首要目标还是先统一伊斯兰地区的力量。


伟大的萨拉丁

此时，刺客组织在叙利亚地区的领导人希南打算起来对抗这位恐怖的对手——法蒂玛末期的萨拉丁。他派了三名刺客前往刺杀萨拉丁，差一点就可以成功了，但是萨拉丁的运气明显比阿克逊库尔王子好。在这次事件后，萨拉丁的首要目标变成了对付依斯马宜里教派。而刺客集团的首领也开始不停地派遣杀手，以各种不同的伪装试图接近并刺杀萨拉丁。到了1176年，萨拉丁决定对刺客集团发动大规模攻击一次性消灭这个组织，于是他派遣军队大举进攻刺客们的领地。在严峻的军事压力下，刺客组织的首领不得不和萨拉丁进行谈判，他提出只要萨拉丁愿意放过他们的组织，他们将发誓不再和他作对（不愧是萨拉丁，顶！）。萨拉丁接受了这个提议，于是之后再没有任何刺客去打扰过萨拉丁的清静。

## 苦行者希南（Sinan）

1162年，哈桑二世派了一位代表人前往叙利亚领导当地的刺客组织，他就是希南（Sinan）。虽然希南的腿有点瘸，但是他的脑子非常灵活，并且擅长使用各种阴谋诡计。很多关于希南的故事都和初代领导人哈桑的非常类似。

希南也同样认为自己是万能而神圣的化身，而且打算创造出一个相符的形象来。据说从来没有人见过希南吃饭、喝水或者睡觉，甚至没人看到他吐过一口痰，他经常穿着一件苦行者的衬衫站在石尖上，并且到处鼓吹自己的力量。于是在刺客组织内部便同时出现了两位首领，一个是波斯的哈桑，另一个就是叙利亚的希南。

当时有部分刺客秘密地策划了一些阴谋打算对付希南，但是希南通过自己的情报网了解到了这一消息。当那些密谋的刺客们发现自己的阴谋被识破后，他们非常惊讶，认为希南具有惊人的洞察力，于是全都归顺了他。还有一次，当希南的侍卫打算杀掉一只大蛇的时候，他阻止了他们，并且告诉他们这只蛇其实是一个刚刚去逝的领导人的化身，他变成蛇是为了赎生前犯下的罪孽。希南平时会利用间谍和秘密的信鸽网络进行信息的传送，有天晚上，他的一个随从看到希南在和一只鸽子讲话，于是希南告诉他其实这只鸽子是已故的哈桑二世。

之后又有一天，希南把所有的追随者都召集到了他的房间内，在房间的地板上摆着一张盘子，盘子上放着一个组织成员的人头，很明显是一个刚刚完成刺杀任务后被斩首的刺客。然后希南问这个死者是否想要回归到大地里去，这时这枚人头突然毫不犹豫地回答他更想进入天堂。当所有的追随者离开之后，希南把盘子慢慢移开，这时这个躲在事先挖好的地洞里的刺客又爬了出来。但是之后希南马上就完成了这名刺客的愿望，他用自己的弯刀送这位可怜的人上了天堂。

希南对萨拉丁发动了三次暗杀行动，但是最终都没能成功。出于安全的需要，萨拉丁有一段时间在出行时经常会坐在带保护层的木架子里以防刺客偷袭。最终萨拉丁和希南达成了停战协议，之后萨拉丁于1187年从十字军手里重新夺回了圣城耶路撒冷。

当耶路撒冷有名无实的国王康拉德重整队伍打算再次夺回圣城时，希南派出刺客对他发动了暗杀。在完成刺杀任务后，这些刺客被活生生地剥了皮，然后被慢慢地烧死了。后来亨利继承了耶路撒冷国王的称号，并且之后与希南达成了停战协议。因为在亲眼目睹了刺客在希南的一个命令下就毫不犹豫地自杀这一情景之后，一般的人都是无法再拒绝希南提出的停战协议的。

当穆罕默德二世死后，他的儿子加拉鲁丁继承了他的位置。自从加拉鲁丁继位之后，他开始对外进行宗教宣传，他宣称自己拥护正统的宗教信念，甚至公开诅咒刺客组织的前几代首领，目的是使大家相信这些刺客可以悔过自新重新做人。经过长期而广泛的宣传之后，一半的正统伊斯兰君主终于承认了加拉鲁丁的宗教领袖头衔，而且他还获得了加拉鲁丁王子的称号，于是他成为了历史上第一个获得此称号的刺客首领。

经过十二年的统治之后，加拉鲁丁死于1203年，然后他的职位传给了阿拉丁，一个年仅九岁的孩子。阿拉丁为人软弱，做事缺乏效率而且愚蠢，他并没有在历史上留下多少印记。据说阿拉丁平时最主要的活动就是照顾羊群，而且他甚至还为此盖了一座羊圈，并且把自己大部分的时间都花在了里面。虽然阿拉丁喜欢照顾羊群，然而他实际的为人却是极度残忍的，他仍然坚持贯彻着组织一贯的恐怖统治，任何拒绝进贡或者不和组织合作的人，不管地位高低都将被无情地杀掉。

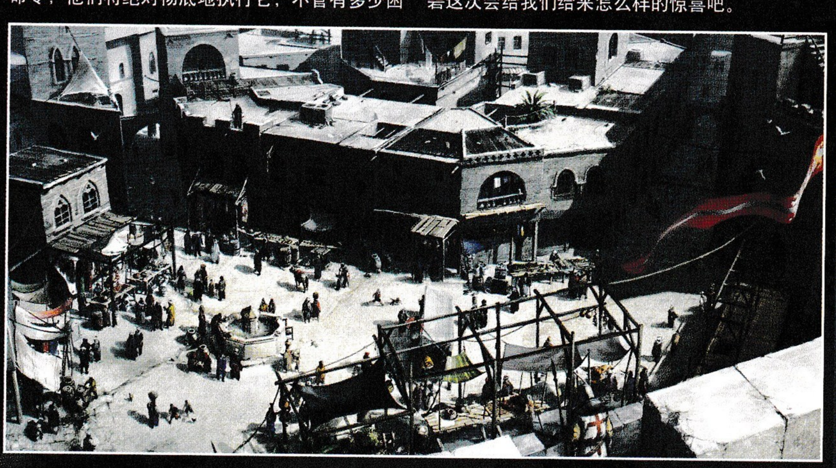
刺客组织的耳目遍布各地，他们的力量无处不在。一旦他们开始执行一个计划，组织甚至会把一些刺客派到几千里之外的地方，然后在那边开始定居和正常的生活。这些刺客的目的就是等待时机，等待从阿拉姆特发出的最终命令，一旦接到命令，他们将绝对彻底地执行它，不管有多少困难。曾经有一个发生在波斯国王王宫里的故事。有一天，依斯马宜里教派的使者受邀参加一个宫廷宴会，当他们一轮畅饮过后（当时饮酒是违法的），该使者和一位大臣提到在苏丹的身边的那些使者和护卫里面肯定会有几个是依斯马宜里教徒。那位大臣听到之后十分吃惊，但同时也感到非常好奇，于是他恳求使者告诉他到底哪几个人是依斯马宜里教徒，并且向他保证不会伤害这些人。在使者发出了一个指示之后，马上就有五个人站了出来承认他们是卧底的刺客。其中一个印度刺客对这位大臣说到：“我可以随时随地轻松地杀了你而不被其他人发现，如果我没有这么做的话那是因为我还没有接到组织的命令。”该大臣听到这席话后马上哀求他们不要杀他，然而这些话传到了苏丹的耳朵里，他之后马上把这五个侍从扔到柴堆上活活烧死了。但是当这五个刺客被焚烧的时候，他们显露出了愉悦的表情，因为为此刻他们是为了贯彻“山之教长”的信念而受苦，对他们来说这是一种多么崇高的荣誉啊。在这件事过后，阿拉姆特那边对波斯的苏丹发出了命令，要求他必须为牺牲的每位刺客付一万枚金币作为补偿，万能的苏丹也只能乖乖地照做了。

然而在不久之后刺客组织开始没落了，因为随着蒙古游牧民族的西征，他们夷平了路上所有的伊斯兰文明。在阿拉丁的儿子鲁克尼丁继位之后，他曾经试图阻止过蒙古人的势头，然而在一系列的对抗、阴谋和反阴谋之后，鲁克尼丁最终死在了蒙古人的手里。于是波斯的刺客势力被攻破了，那些残存的组织成员接到了一个匿名的命令，命令他们销声匿迹，隐藏身份直到组织再度复苏的那一天。阿拉姆特也随之失去了生息，现在仅剩下的只有叙利亚的指挥部了。

到了1260年，埃及的苏丹玛姆鲁克终于成功了抵挡住了蒙古人的攻击，并且收复了阿拉姆特和其他的一些刺客据点，然后把这些地方交还给了那些生存在暗中的刺客。接下来，这些刺客成为了埃及人的作战工具，他们像箭头一样无情地刺穿那些埃及的敌人。

## 结尾

从严酷的历史中回过神来，大家是否对刺客的信条又有了进一步的理解呢？由于欧美文化与中东文化大相径庭，因此有理由相信《刺客信条》在保持历史的前提下肯定会加入一些欧美的个人英雄主义以及浪漫主义风格。不过不管怎么样，一个优秀的题材加上优秀的制作小组，这部次世代的游戏作品绝对值得关注，让我们一起来期待待有碧这次会给我们给来怎么样的惊喜吧。



# 动漫速递

TEXT BY 雪风&吉祥天

## 《银河铁道999》的台词剽窃风波

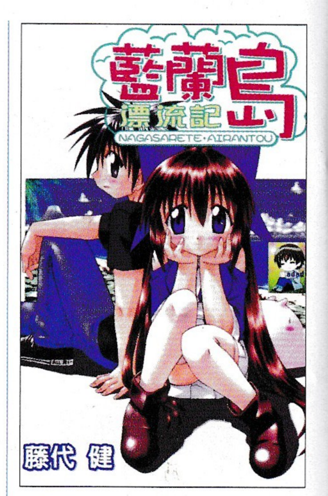
最近动漫界频频爆出"抄袭"丑闻，前不久宫崎骏之子宫崎吾朗的作品《海地传奇》插入歌曲也被指责说是抄袭了别人的诗歌，但最终证明纯属子虚乌有之事。而10月19日，漫画大师松本零士先生则对外界宣布著名歌手及音乐制作人槙原敬之在为乐团chemistry所作词的新单曲《约定的场所》中的歌词剽窃了《银河铁道999》中的著名台词，并在接受报纸采访时表示了极大的愤怒："擅自使用了我的台词，并且不进行道歉！"。而歌手槙原敬之则表示说自己并没有剽窃松本先生的台词，如果有必要的话将有可能会诉诸于法律解决。

松本零士先生所说的被剽窃的台词源自《银河铁道999》第21卷——时间は梦を里切らない、梦も时间を里切ってはならない（时间不会辜负梦想，梦想也不会辜负时间），这句台词后来也曾经出现在《银河铁道999》的剧场版动画中，同时也经常被松本老师挂在嘴边。而在新单曲《约定的场所》中出现的歌词为"梦は时间を里切らない、时间も梦を决して里切らない"，只是稍微调整了一下语序而已，难怪会让松本老师如此暴怒。不过好在双方的态度很快就缓和下来，发售单曲的唱片公司已在官网上声明歌词是基于对台词的理解而创作出来的，松本老师也表示出回避纷争的意向，不打算对簿公堂。


槙原敬之

## 《蓝兰岛飘流记》动画化决定

《蓝兰岛飘流记》的漫画版目前已发售了10卷，是藤代健老师连载于漫画杂志《月刊少年ガンガン》上的一部大受欢迎的作品。日前制作方公布消息将于明年把这部作品制作为动画。从故事上看是一部类后宫向的故事：不擅于和女孩子相处的少年东方院行人，跟父亲吵架之后，一气之下离家出走。在搭船展开新生活的途中，却遇上了百年一次的暴风雨而漂流到一个怪异的小岛——蓝兰岛上。"这个岛上只有女孩子！"个性长相都截然不同的美少女们，身为岛上唯一的男孩，他们之间会发生什么有趣的事呢？故事中的蓝兰岛是130年前的一个无人岛屿。一艘欧洲客船曾在此处遇难，部分获救的船员登陆到小岛上过起了自给自足的生活。然而12年前的一场意外导致于岛上仅剩下了女性，这里对于男孩子而言简直就是后宫的天堂啊……各色的萌系美少女充斥着整部作品，搞笑的情节也足以掩盖掉后宫向动画的单调，本作的可看性想必定会很强。




## 全智贤接拍真人版《BLOOD：最后的吸血鬼》


全智贤

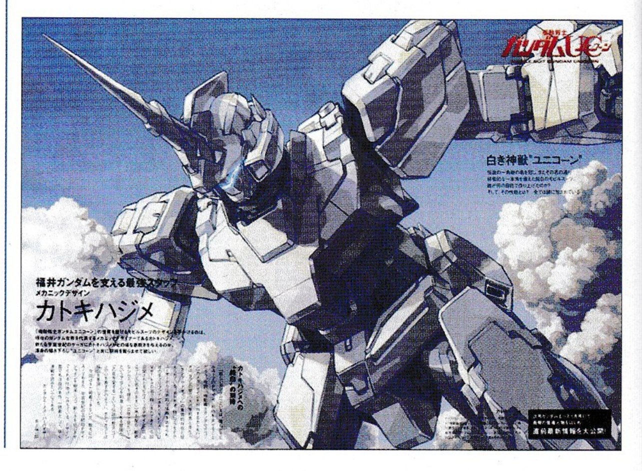
日本大手动画制作公司Production I.G近日对外界宣布其2000年出品的剧场版动画《BLOOD：最后的吸血鬼》将由法国电影公司PATHE制作写实版电影。PATHE将投资大约30亿日元用于电影版的制作，而Production I.G公司还将保有原作权的使用许可。电影版将于07年1月起开始拍摄，并于08年的阴历正月正式面向全球放映。主演为韩国女星全智贤。

《BLOOD：最后的吸血鬼》以1966年深陷越战泥潭的驻日美空军基地为背景展开。在横山基地附近相继发生了数起自杀事件。一个神秘组织通过调查发现这一系列事件都是由吸血鬼所为。于是，该组织将一个少女秘密送进了位于基地内的美国人学校。这个名叫"小夜"的少女手中的日本刀将肩负起杀尽吸血鬼的使命。影片所描绘的正是一个在特殊历史阴影下人类与魔鬼殊死搏斗的动作片。《BLOOD：最后的吸血鬼》的创作班底十分强大，其中包括了著名插画家寺田克也、名导演北久保弘之以及剧场版《人狼》的策划押井守和参加《人狼》脚本撰写的神山健治。该作曾获得过第4次文化厅媒体艺术节动画片部门大奖，而前不久刚刚播放结束的TV动画《BLOOD+》也是以本作为原案展开的。

PATHE公司是法国最大的独立系电影制造公司，进行着电影制造·配给·流通等工作，同时在欧洲拥有742家电影院。此次P I.G与PATHE的合作都将会为双方带来巨大的经济效益。

## 高达新作即将启动！

高达新作即将启动！而这次的高达机体竟然是白色加有角？在最新一期的《月刊高达ACE》上刊登了有关由福井晴敏执笔的新系列《机动战士 GUNDAM UniCorn》的消息。而此次的高达头部有一个独角，故被命名为"独角兽"。该新作目前以小说的形式推出，并预计来年动画化！福井晴敏老师以前创作过《魔女潜舰》、《亡国的神盾》等多部作品，他的小说主要以"军事"为背景，一方面满足日本男性读者对军事题材的爱好，另一方面对战争行为及现代日本政治进行批判，可说是充满日本人"暧昧"的特色。福井本身就是富野由悠季作品的死忠，且看福井今次会否带给大家惊喜。而负责此次机械设定的角木肇是高达系列的模型（俗称钢普拉）的机械设定与模型监修。经过他改良的的设计被称为Ver.Ka。另外角木也从事过人物设定。他所画的设定图当中，机器人几乎都采取"两脚打开与肩同宽，两足确实地站立于大地上，双肘微曲，双手握拳，抬头挺胸"的姿势。被称为"角木式立姿"。




本栏目内容由动漫游工作室统筹制作

## 《水果篮子》正版漫画登陆中国



经过长时间的准备，日本白泉社旗下的人气少女漫画作品《水果篮子》终于可以名正言顺的登陆中国市场了！根据日本YAHOO新闻的报道，白泉社已经与国内某家出版社达成了协议，在中国大陆地区发行正版的《水果篮子》，这是续《网球王子》、《犬夜叉》等著名漫画作品正式登陆中国后的另一部正规大作，同时也是国内引进的第一部少女漫画作品。也表明了我国知识产权保护的进一步加深。《水果篮子》讲述的是草摩家是一个非常有财力势力的大家族，但其中有13人分别被12生肖和猫怪附身，这些人拥有一旦与异性拥抱就会变身为所属动物的奇怪体质，每个人都有着自己的心事甚至心酸的往事。片中的女主角小透仿佛一个混入一篮子水果中的饭团，大家都以为她不可能与他们融为一体，但是小透凭着她的温和善良、积极体贴，逐渐与这些人打成一片，打开了很多人曾经解不开的心结，也获得了全部人的喜爱和信任。

## 八木教广人气漫画《Claymore》动画化决定！

连载于集英社旗下漫画杂志《月刊少年JUMP》上八木教广老师的超人气漫画作品《Claymore》已决定动画化，并在最新一期的《月刊少年JUMP》上公布了动画化的相关信息！《Claymore》被翻译为《大剑》或《猎魔战记》，至今已出版了10卷单行本，连载进行到了第66话。自古妖魔就潜藏在人类世界，化成人形以啃食人类为生，人类对妖魔束手无策，唯有求助于斩杀妖魔的职业组织——她们是身体里混有妖魔之血的半人半妖，她们是年轻美貌身材苗条的少女，他们是拥有银色眼眸的女子，她们总在纤细的身后背负着一把巨大的剑——人们因此称她们为"大剑（Claymore）"。大剑由于本身就是混血，所以既是妖怪的死对头但同时也不为人类所信任。而她们的宿命也很讽刺，随着不断的战斗她们的身体也会逐渐向妖怪转变，到最后只有两条路可走，要么，在变成妖怪之前让同伴杀死自己。要么，就让自己的妖力完全觉醒，成为最强大的怪物"觉醒者"而与昔日的同伴为敌……




## Production I.G打造新版机器人动画《REIDEEN》




1975年放送的机器人动画《勇者REIDEEN（莱丁）》曾经为日本机器人动画的发展做出过不容忽视的贡献，而继承了这部名作DNA的全新版本动画《莱丁》已经由Production I.G负责制作，07年春放映。动画监督为担任过《IGPX》、《星方武侠》的监督的本乡みつる，人物设定为参与过《樱大战 活动写真》的斋藤卓也，机械设定为制作过《攻壳机动队innocence》的竹内敦志和《APPLE SEED》的荒牧伸志，音乐为《BLOOD THE LAST VAMPIRE》和《鸦-KARAS-》的作曲人池赖广。众多大手云集，相信定会是一盘豪华的视觉盛宴！同时，漫画版也将于11月起在《月刊少年ACE》上连载，作画为乌丸匡。

## 林原惠提议"萌之魔剑美神"？！

收录了5部剧场版和2部OVA的《魔剑美神》合集DVD BOX即将于11月24日正式发售，关于这部经典动画相信不用做过多的介绍读者大人们也都很了解了。在这套DVD BOX中还将收录一张全新录制的特别篇广播剧——《归来的娜卡？？？》，内容为84岁的莉娜和娜卡回忆往事！二人谈起了最初的相遇，不过由于记忆暧昧（估计是老糊涂了）所以导致二人回忆的往事完全不同，并最终发展为老太婆版本的莉娜和娜卡再一次对决！在谈到这张广播剧的录制时候，为莉娜配音的林原惠表示，第一次看到台本就笑得前仰后合，内容不是一般的搞笑，为这部作品录音就好像是做一次有氧运动一样，每次都是大汗淋漓的。为娜卡配音的川村万梨阿也表示说好久没有体会过这种令人头晕的哄笑感了，不禁回想起了以前每次录音时拼命的场景。在采访的最后，林原女王还表示，想看一看符合现代气息的做着女仆茶店服务生工作的莉娜和娜卡，也就是所谓的"萌之魔剑美神"？！不过想必2人在穿上女仆装后3分钟内必定会爆炸的……。



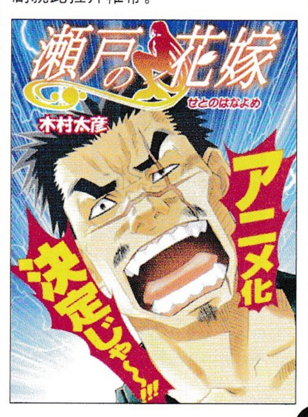

## 动画最萌2006最终优胜诞生




由日本最大论坛2CH发起的2006动画最萌大赛在经过长达4个月的紧张角逐后终于10月28日胜利落下帷幕。本年度的最萌优胜奖为《蔷薇少女》中的双子人形之一——翠星石。翠星石以67票的微弱优势击败了《魔法少女奈叶》的菲特·泰斯特罗莎，荣登最萌宝座。在这场最终圣战中翠星石共获得2306票，菲特获得2239票。此次圣战中翠星石体现出了超强的人气，一路上过关斩将，甚至击败了原本最有可能夺冠的《凉宫春日的忧郁》中的长门有希！长门素有"大萌神"的美誉，然而却在八强争夺战中败下阵来，令无数长门饭扼腕不已。翠星石的夺冠再度显示出了《蔷薇少女》在日本乃至全世界的巨大人气，而其新篇《蔷薇少女－序曲－》也将于12月22日至23日深夜播出！

## 爆笑漫画《濑户的新娘》即将制作动画版

人鱼也有黑社会？木村太彦老师的爆笑漫画《濑户的新娘》动画化决定！该作目前连载于漫画杂志《ガンガンWING》上。04年曾推出过2张广播剧。《濑户的新娘》讲述的是一个名叫满潮永澄的住在崎玉县极普通的高中生，某日来到祖母居住地所在的濑户内海游玩，不小心跌落到了海水中。快要被淹死了的永澄被一位美丽的人鱼少女濑户灿救起，借此机会向永澄求婚，但遭到灿的父亲豪三郎的极力反对。原来豪三郎是人鱼族的黑社会集团濑户内鱼类连合"濑户组"的老大。永澄因为得知了人鱼族存在的秘密而遭到黑社会的追杀？！不过灿的母亲、豪三郎的妻子莲以及濑户组干部政的理解下，永澄终于平安无事的回到了崎玉的家中。灿却追随着永澄来到他就读的矶野第三中学，充满暴力（？！）风情的青春爱情喜剧就此拉开帷幕。



# 十月新番特辑
## ——后篇

每年的四月和十月都是日本新番动画最多的两个月份，十月份涌现出四十多部的TV动画新作，而其中不乏不少优良的作品。但是要把这40多部动画一一看过来再从中选出合适自己的作品实在是一件耗费时间和精力的运动。所以雪风挑选了16部值得欣赏的动画作品在此特别推荐给大家，上一期已经介绍了8部，而本期将介绍剩下的8部，希望能对读者们欣赏动画起到小小的帮助作用。

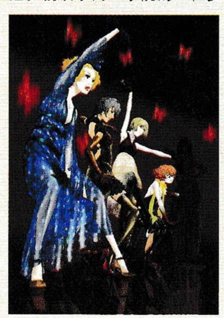
### 调酒师



冒昧地问一句：你喜欢酒吗？品酒的方法因人而异，与挚友交谈，与恋人私语，或者以个人沉思独酌。像这样聚集着各种不同的人的地方，就是酒吧。酒产生故事，故事成为您手中的酒。这个故事就要从坐落在银座某个角落的一家名叫“伊甸园”的酒吧开始。崇尚快餐文化的当今社会，就连动画也都向着浅显易懂、短小精悍、能在最小投入最短播放时间内营造最喧哗的效果这一方面发展。但如果你已经被此类速食品搞得身心疲倦的话，推荐你欣赏这部《调酒师》。在商业动画泛滥的十月，《调酒师》为我们带来了一阵清新的治愈之风，正如片中对调酒师的解释一样：所谓调酒师（Bartender），Bar是栖木，而tender是温柔，合起来就是温柔的栖木的意思。这块木板就是Bar，只有这个的话，就只是个放酒的木板，但如果这里有调酒师存在的话，就给Bar加上了tender，温情于是诞生，这就是调酒师。

### 赤色庭院

《赤色庭院》是GONZO公司十月出品的新番，一向偏好各种诡异题材的GONZO此次的作品也不例外：17岁的青春期，充满了叛逆与躁动、纠缠与迷茫。就读于同一学院的四位少女从未想到某天她们的生活会发生天翻地覆的改变。同学的莫名死亡，被悲伤引导的统一脚步，凭空消失的记忆，奇怪的神秘男女以及那句难以置信的“你们，已经死了”……这是一部青春残酷物语。《赤色庭院》是一部全新风格的动画作品，无论是人设还是场景均极力塑造出哥特风情，将恐怖与浪漫完美融合。本作在开播以前就造了很长一段时间的声势，不但漫画版开始在幻冬舍《COMIC BIRZ月刊》10月号上连载，而且首期还以封面加卷头彩页的大特辑登场；同时声优的各种见面会、杂志访谈等也是先于动画开播而放出，可见GONZO对这部作品的重视程度。欣赏一部另类美学，也是对枯燥的学习工作生活一份不错的调济吧。



### 银河铁道物语——永远的分歧点

银河铁道系列是松本零士老师的代表系列作品，推出至今几十年以来影响了无数的观众，在日本乃至国际上都拥有数量相当可观的支持者。提到银河铁道，在动漫迷的印象中永远都是辽阔无际的宇宙中一列蒸汽火车轰鸣着希望，灿烂的横桓天际。而如今，这趟承载着无数人童年梦想的列车再度驶来，这就是《银河铁道物语》的续篇《永远的分歧点》。本作是松本老师酝酿5年诞生的新作，故事仍然围绕《银河铁道物语》第一部中的空间铁道警备队而展开。特别值得一提的是，为《永远的分歧点》演唱OP曲的正是05年度超级女生第5名获得者、歌坛新秀纪敏佳。这是日本史上第一次采用国际阵容为动画片制作主题曲。



### 超级机器人大战OG-圣战-

“眼睛厂”Banpresto的传世系列名作《超级机器人大战》最近又有新动作，TV版《超级机器人大战OG-圣战-》已于十月华丽开播，配合即将于PS2主机上发售的游戏，将要再度掀起一阵超级系萝卜的狂潮。此次已经是《机战OG》第二次动画化了，之前《机战OG》曾在2005年改编发行过3卷的OVA作品，但素质平平反响一般。此次借由机战诞生15周年的东风，再度以TV动画的形式卷土重来，系列构成仍然由寺田贵信担当，OP曲目更是由机战系列御用乐队Jam project演唱，俨然是要一举挽回OVA损失的面子，相信机战饭们也定会买账。最近机器人动画有日趋抬头之势，明年年初将会有2部经典机器人动画再度被搬上屏幕，而高达的新作情报也于近日发表，看来由TV版《机战OG》开始，机器人动画的历史又将翻开新的篇章了。



### 雪之少女Kanon

故事发生在飘雪的北方一个宁静的小镇。高中2年级的相泽祐一由于父母工作调动的关系而开始暂住在小镇上的秋子阿姨家里。本应数次到访过的小镇的祐一不知为何完全没有关于小镇的记忆。而在这里，祐一和5位少女相遇了。当最终明白了这一切的时候，祐一见到了真正的“奇迹”…… 《Kanon》的原作是1999年6月由Key社出品的GALGAME，一位少年与五位少女所编制成的感人童话让无数玩家为之感动落泪。七年之后，这部美少女游戏界的神作再度以动画的形式回归。负责《Kanon》制作的京都动画一贯以高品质著称，而这次制作《Kanon》的也是05年动画《AIR》制作小组的原班人马。动画成功融合了游戏原作中5条平行线路，能将游戏的所有感动一次性传达给欣赏者，喜欢纯爱作品的人不要错过哦。



### CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修



日本被某超级大国占领后，“日本”两字被视为禁忌，从此被称为——第11区。第11区的居民则被称为——ELEVEN。在那里，由那个超级大国派来的统治官掌握着政治的命脉。民众被剥夺的不仅仅是自治权，还有尊严。超级大国的力量来源就是被称为NIGHTMARE FLAME的人型兵器，其出色的性能在巷战中获得了惊人的战果，称霸了整个世界。然而看似坚不可摧的统治堡垒其实已经出现了细微的裂痕。“黑色王子”鲁鲁修、充满正义感与“白色骑士”枢木朱雀，远东的第11区即将发生惊天动地的大事……本作有三大卖点：SUNRISE、谷口悟朗和CLAMP。SUNRISE和CLAMP姐姐们自然不用做过多的介绍，谷口悟朗则是《无限的未知》的监督，强强联手之下必定会诞生豪华人气力作早已是不争的事实了。

### 少年阴阳师



日本人很喜欢拿安倍晴明做文章，特别是在动漫作品中，但凡扯上阴阳师的十有八九就是安倍晴明，剩下那10%也大多和安倍脱不开血缘关系，《少年阴阳师》便是这10%中之一。话说在日本平安时代，魑魅魍魉横行肆虐的京都，一位少年阴阳师正在以超越安倍晴明为目标而刻苦修炼着，他就是安倍晴明的孙子——安倍昌浩。昌浩虽然作为阴阳师还未够班，但他潜在的资质却是数一数二的，为了保护心爱的少女藤原彰子以及拯救无数受来自黄泉的妖魔的侵扰的无辜百姓，昌浩与式神一起向着最强阴阳师的目标努力！《少年阴阳师》是由角川书店发售的结城光流原作的小说，目前已出版到第15卷。而漫画版由瀬田日名子绘绘，目前连载于月刊《Asuka》上。作为一部女性向动画作品，本作集合了美型人设、暧昧情节和人气声优于一体，可谓是卖点十足，推荐给各位女性读者们。

### 天保异闻 妖奇士

故事发生在天保14年的江户。国内政府的压迫，加上外国殖民者入侵的威胁，在江户的大街小巷中弥漫着一种不安的气氛。在不为世人所知的地下，存在着一个秘密的神社。这个神社表面上对外称是对外国传入的学术文化进行研究调查的“蛮社改所”，而实际上则是专门对付各国潜入日本的“妖夷”，并负责将他们秘密抹杀的政府隐蔽机关。该组织的头目小笠原放三郎与有着能将汉字中蕴藏的不可思议力量“汉神”诱导而出并具现化的高超能力的“妖奇士”龙导往压等人一起承担着暗中保护江户的职责。《天保异闻 妖奇士》作为《BLOOD+》的接档动画，从一开始就备受瞩目。该作是大河时代剧题材作品，对于并不了解日本历史的中国动漫迷来讲这两部作品同样充满了异国另一时空的神秘气息，动画的制作水平在十月新番中也是上乘之作，强烈推荐给大家欣赏。

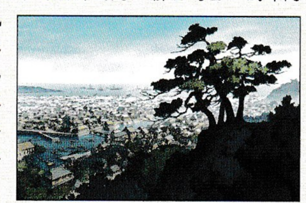


# 《幕末机关说 伊吕波歌》

TEXT BY 雪风

## 故事简介

如果说日本古代的男儿们都是将自己的生命与信念赌在一挥而下的利刃之上而战斗的话，那么武士的时代的终结就是幕末。在这个预感到新时代即将到来的动荡年代，年轻人们渴望着崭新的生活而不懈努力奋斗着。但在时代的阴影中鲜为人知的却是将世间卷进骚乱与混沌的被称为“霸者之首”的魔物的存在。每逢乱世“首”就会觉醒，而能得到它的人就能拥有足以将“天下”掌握于手中的强大无比的魔力。秋月耀次郎，背负着封印已被解放的“霸者之首”使命的“永远的刺客”。原本担任坂本龙马护卫的他却未能阻止龙马被暗杀，追随着“霸者之首”足迹的秋月来到了横滨大租界，并邂逅了流动剧团“游山赫乃丈剧团”。剧团的成员几乎每个人都有着不堪回首的过去，而与秋月的相遇彻底改变了他们今后的人生。“霸者之首”仍然在横滨飘荡，各种思想交织在一起，就像那咬合在一起的齿轮一样，最终令时代的车轮转动了起来！



### 游山赫乃丈



流动剧团“游山赫乃丈剧团”的团长。平日隐藏着身为女人的身份以男装见人。在舞台上，则是以“男”扮女装的形式出演女性角色，相当的美艳，也颇受欢迎。她的真实身份是西国某富商家庭的千金，但幼年时父母被陷害惨遭杀害，为了复仇她献出了一切，一边做着流动演出，一边寻找仇敌的下落。在横滨与秋月相遇。

### 秋月耀次郎



背负着封印“霸者之首”使命的“永远的刺客”，持有灵剑“月泪刀”，追寻“首”的下落。原本是在京都担任坂本龙马的护卫，但是他没能阻止龙马被暗杀，而这份阴影在他的心底迟迟挥之不去。为了完成使命而来到横滨大租界的他偶然之下救了游山赫乃丈剧团的两个小孩，于是得以和剧团的成员相识。沉默寡言是他的专长。

### 茨木苍铁



游山赫乃丈剧团专署的戏剧作者。为剧团创作的新戏剧中巧妙地夹杂着复仇剧的真实一面。为人沉着冷静宛如剧团头脑般的存在。剑术方面也是毋容置疑的强，深受团员们的信赖，被团员们敬称为“老师”。但是，在他的眼眸深处，偶尔会有不安定的野心光芒在若隐若现，其真实身份仍是个谜，但绝对不是普通百姓一般的存在。

### 惠比寿之头巾



原本是在赫乃丈家工作的小伙计，得到了赫乃丈父亲很多照顾。在暗杀者袭击赫乃丈家时为了保护年幼的赫乃丈全身都被烧伤。遂发誓要在剩余的生命中为残留于自己身上的烧伤复仇。在剧团中，他对于仇人的执着无人可比。

### 不知火小僧



超级喜欢追求女性的花花公子，是个英俊且滑稽的人。外表看上去略显轻浮，可是一旦他站在舞台上，又会展现出作为王牌演员的逼真演技。在其受到冤枉成为罪犯时，多亏了苍铁的谋略得以获救，因此加入了剧团。

### 座头



座头既是剧团负责人的意思。早10年前，他就为赫乃丈家工作的工人之一。在赫乃丈的双亲被杀后，他一边像亲人一样照料着父母双亡的赫乃丈和惠比寿，一边伪装成流动剧团到处流浪为生。座头一边要处理演员事宜，一边还要负责剧团的运营。

## 简　评

初次看到这部动画的名字，相信不少人都会对“机关”这个词感到些许迷惑，幕末时代西方工业也才刚刚起步，何以谈得上机关一词呢？但根据官网上对这个词的解释所说，机关一词意指战乱年代，各种思想纵横交错，像复杂的齿轮互相咬合，好似驱动时代向未来运转的“机关”一般，也由此暗示了故事的中心。而关于副标题“伊吕波歌”一词最早始于平安王朝的1079年，是一种将日语假名排列次序的方法，相当于日本古代的五十音图。其含义则是《涅盘经》中“诸行无常、是生灭法、生灭灭己、寂灭为乐”的意译。日本作家司马辽太郎曾经说过，在日本历史当中坂本龙马是最有魅力的人物。而《幕末机关说 伊吕波歌》则是围绕一名继承了坂本龙马意志的男子而展开，尽管故事中引入了“霸者之首”这个虚幻的魔物，但基本上还是对日本幕末时期战事频繁的历史做出了大量的忠实还原，故当作一部大河时代剧来欣赏也并不为过。《幕末机关说 伊吕波歌》在十月的众多新番作品中绝对是数一数二的优秀作品，动画由日升社负责制作，而提到本作的原案以及总监督高桥良辅，对日本动画发展史稍有了解的读者一定不会陌生。高桥良辅和富野由悠季被并称为“SUNRISE作品巨匠”，他曾经在《装甲骑兵》、《苍之流星》、《饿沙罗鬼》等SUNRISE出品的动画作品中担任监督，而其严肃且具有浓郁神秘色彩的制作风格在业界内也是广受好评。早在今年7月的时候还有一部高桥老师监督的动画作品上映，它就是有着“从正面来描写现实的映像作品”美誉的《FLAG》。《幕末机关说 伊吕波歌》从作画到配乐均体现出了日本传统艺术文化的精髓，特别是大量关于舞台戏剧的描写更是展现了日本戏剧文化的神韵；而画面的视角切换也更为倾向于电影的拍摄手法，这也就使得本作的艺术欣赏价值要远远高于同期的其他动画作品。对于人文历史感兴趣的读者一定不要错过这部精彩之作！

# 历史幻想传说

TEXT BY 水果君

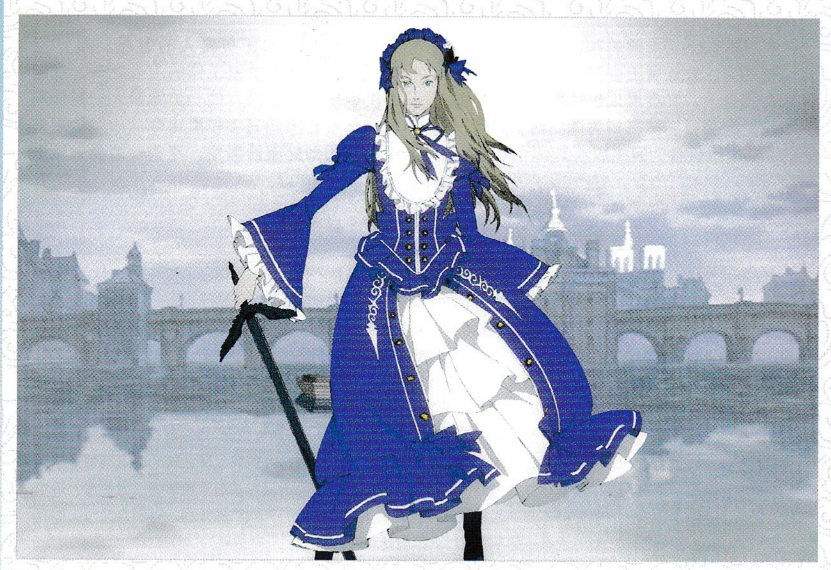
**"历史的真实就跟每个人都有自己的名字一样，你不能因为别人的名字跟你不同就否定对方。"**

**——杨威利**

历史性题材作品的数量向来车载斗量，无他，如果把原因说得上纲上线点，就是人类总要不断自以为是地对照历史批判历史却又无法避免地重复历史，说得实际一点，就是像我等这般凡夫俗子，在茶余饭后总要有些谈资。

指望拿着漫画去学习正史是有基本智商的人都不会做的事，所以大多历史性题材漫画的本质服务宗旨还是娱乐大众。但是话又说回来了，娱乐大众也是有个程度等级的，《龙樱》里的语文老师曾经拿着《源氏物语》叫同学们藉此学习文言文勉强能够归类于寓教于乐（这种事《BLEACH》里的朽木露琪亚也没少干），但手冢治虫老先生的《三个阿道夫》用来当作了解神样的教材还差不多，如果只当休闲娱乐就实在过于轻率。井上雄彦放下篮球执起浪客刀开始叫人很不习惯，甚至我一直盼着宫本武藏能够突然有一天咧开嘴自信地大笑："因为我是个天才！"可是井上的剑越挥越重，剑与血是井上家的男人在篮球场之外的浪漫，所以现在已不再盼望着在有生之年再看到井上先生继续SD的故事，只希望宫本武藏能够早一天到达他的熊本，早一天找到他的归途。

每个人心中都有一个哈姆雷特，对于真实的历史人物也一样。至于要怎样解读与表达，则是既为读者又是作者的漫画家们的工作了。我们看历史性作品最多的收获不过是因为作者把哪个人物或者情节刻画得十分精彩，叫人对那段并不了解的历史产生兴趣并去阅读罢了，当初被《天是红河岸》引发"想去埃及吹吹风"念头的FANS决不在少数，因为喜欢《凡尔赛玫瑰》去研究洛可可风格与歌特风格的区别是上个世纪的FANS喜欢做的事情，而前段开播的《Chevalier》（中译《骑士》）也是一部不错的历史性题材作品，因此许多FANS也考据得津津有味："主角DEON DE BEAUMONT（1728～1810）（迪奥·德·波蒙特）Le Chev_alier d' Eon，真名埃翁德博蒙在历史上是真有其人：D' Eon是一个接受王的命令而走访各国的外交官。他以擅长易容成异性闻名，便被称为'女装骑士'。回到路易十六统治的法国以前，D' Eon曾长年在路易十五底下服务，做过间谍、政治家和士兵。返回法国以后他以女性的身分继续生活，一直到他逝世后医师才证实他的真实性别是男性。"这个史实到了脚本奇人冲方丁笔下立刻脱胎换骨，两个灵魂共用一个肉体的把戏虽不能算是新鲜，但是配上有声有色的法国大革命前夕那场暴风雨前的宁静的故事背景，奢华的CG效果与绚丽的世界观设定实在是抓人得很。



说来说去，真实的历史背后总会有被时间赋予的沉重，你我无缘亲见，即使再怎么通过别人的资料考证也不等于能够触摸到真实。但就像现在不少年轻人喜欢买带有切·格拉瓦标志的休闲服穿，也许并不是因为对他有特别深刻的了解或者对于这位古巴的历史性伟人有什么独到的认识，而是当一种文化俨然成为了一种精神符号时，那么它就属于了流行。

**"历史不过是我用来挂小说的一枚钉子。"**

**——大仲马**

当初大仲马被人问到《三个火枪手》的真实性时曾经这样回答道，然而他老人家即使







在当时如此潇洒，也肯定万万没有想到在许多年后东洋友人会把他的世界名作《基督山伯爵》改成了一部叫《岩窟王》的动画，原作里的纨绔子弟到了动画里成了一脸朴实的男二号，而基督山伯爵坐了回牢也从头到脚地蜕变成了"蓝皮肤尖耳朵星"人，在历史题材里加入科幻元素是GONZO炫耀特技的好办法，但是再绚的技术也没能为《岩窟王》的虎头蛇尾圆场。早些年日本也曾经把《三个火枪手》改编成动画过，且不说大仲马的原作里有多少符合历史，动画里把康斯坦丝设定为年轻貌美的少女，并且有个和蔼的老裁缝爸爸，其实在原作里她本是裁缝主夫人，而主角达达尼亚最大的梦想不过是"做一个温柔的情夫"。当然你可以说我不该拿动画与原作比较，这与咱们这次的主题有些偏离，那么拉回来，虽然大家对《Chevalier》把历史人物一一罗列的ED赞不绝口，不过只要细看就会发现冲方丁故意玩的小把戏，奥尔良公爵腓力二世在路易十五年幼时期曾经担任法兰西的摄政王，生卒年月是1674～1723，但在《Chevalier》却被公然架空了（1703～1785），而这动画里刻画德恩众人前往俄罗斯见女皇叶卡提莉娜时，她还在被她的丈夫虐待，事实上叶卡提莉娜在篡夺皇位的那一天就废除了她丈夫的所有职务并且拒绝相见，至于那位曾经说出著名的"我死后哪怕洪水滔天"的路易十五，其实是个荒淫无度德行欠缺的君主，他在法国大革命之前就死于了天花，所以倒霉的路易十六才被送上了断头台。当然，我们就是要发扬大仲马的"钉子精神"嘛，有些历史知识的人看到这种BUG顶多呵呵一笑，被误导的人也不至于真以为他们笔下的故事就是历史。

日本人的历史情结集中体现在对江户时代与明治维新时期，而乱世战国也是许多日本漫画家的心头之好，我们比较熟悉的《鬼眼狂刀》是以战国时期作为时代背景，而《浪客剑心》则是以明治维新为时代背景。在众多漫画家的笔下，战国盛产的是什么？是以"六文钱"天下闻名的浪子真田幸村，是"大丈夫比的是胸襟不是身高"的丰臣秀吉，是在本能寺自焚的织田信长，是后来为无数日本历史学家推崇不已的德川家康，除了他们外，战国时期盛产的还有忍者。作为不能出现在历史舞台上的隐性力量，忍者的存在往往能够左右一个国家的历史走向——这一点上在《烈火之炎》里表现得比较突出，而到了《鬼眼狂刀》则显然恶搞了些，红虎的真正身份是德川秀忠先不讨论（要知道德川秀忠在历史上可是一个温文儒雅积极上进的好青年啊……），可把服部半藏与德川家康设定了一个人……则实在叫人不知道该摆出一张什么脸才好。这个世界真是只有想不到，没有做不到。

日本人还有一个很有意思的集体观念，他们认为当时极力维护幕末统治的新选组的做法并没有任何的不妥之处，错的只是历史的无奈性。因此日本人的新选组情结十分可怕，即使有发水馒头照片在先，冲田总司在众人心中依旧是个天妒英才的绝世美少年，而因为逼供狠毒作风凛冽被称为"鬼副长"的土方岁三，在历史上还是个相当有才华的诗人，所以许多漫画家的笔下土方这个形象都显得又文艺又威武，之前很有人气的《新撰组异闻录》对于历史方面的细节还算遵守，只是少女FEEL过重，细枝末节就容易被同人姑娘们抓住使劲歪。跟新选组一样为人喜爱的团体还有他们的死对头倒幕派，高杉在《浪客剑心追忆篇》里，心满意足地远远看着德川幕府的大火之后优雅坠马的镜头被古桥一浩拍摄得极具美感，事实上这位心高气傲的倒幕急先锋并没有亲眼见证倒幕成功就因肺结核病故，死前还在艺妓的折扇上写下一首绝命诗："祖神开辟二千年，亿万生魂成散烟。愚者英雄共白骨，真乎浮世值三钱。"桂小五郎逃过池田屋一劫和他与几松的爱情也在不少故事里有各自的演绎版，至于同为吉田松阴老师门下的坂本龙马，其实人气比桂更高。

今年的十月新番《幕末机关说》与《天保妖奇士》同属历史题材，但是后者开场的汉字教学实在叫人抽筋，而前者顾名思义，既然谈到了幕末，那么把灵魂人物定为坂本龙马也就无可厚非了。




虽然《幕末机关说》的故事是从坂本龙马被暗杀后的三个月开始，但这位土佐出身的幕末志士，看样子依旧会作为线索人物贯穿于整个故事。历史上的坂本龙马在33岁生日时与中冈慎太郎在京都酱油商近江屋遇刺身亡。龙马前额中刀头被刺客切裂，而中冈身受11处伤倒地。据中冈所言，当时龙马重伤后拔出刀，映照着自己的脸，然后带着从未见过的笑容对中冈说："中冈，我被伤了脑袋，不行了……"遂倒地。动画中虚构的形象秋月耀次郎是龙马生前的保镖，为自己没能救主而自责不已，传闻逢改朝换代必现身于世，带来骚乱与混沌的"霸者之首"，耀次郎所持的"月泪刀"则是为了封印它而存在……这片子里历史相关的设定又多又杂，翻译得如果不好看很容易叫人云里雾里，不过好在音乐人设脚本都很精彩，也间接弥补了表达上的缺憾。

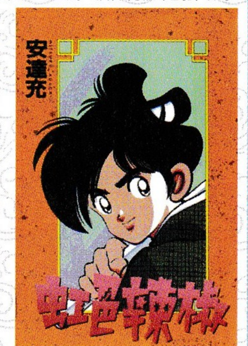
## "严禁考证时代！"

——安达充



安达充的《虹色辣椒》在他的作品中算是个异类，本来是无比鲜明的江户时代，可到了他的笔下就变成了那个堂尔皇之矗立于书中各个角落的字牌，上书无比潇洒的几个大字："严禁考证时代！"

不过《虹色辣椒》本来与历史就没有什么关系，褪掉安达老痞子爱玩的外衣，内在依旧不过是安达式的青涩恋爱，因此也没人跟他多做计较。后来者居上，青森出身的藤崎龙的《封神演义》与空知猩猩的《银魂》是摆明了扯着你的耳朵告诉你"严禁考证时代哦～"，《封神演义》里符合历史的大概只有牧野之战与最后太公望回过头藤崎龙装模作样写的那一小段历史性结语罢了，而《银魂》……它连人名都不符合历史吧！！




毕竟时代在进步，殷商时代的红颜祸水苏妲己就是再怎么妖媚性感，也不会把自己打扮得跟从《EVA》里走出来的一样，许仲琳老先生设定喇叭道具那时也肯定不知道这个世界上还有一种东西叫耳塞，一个时代对另一个时代有自己独到的理解方法，后现代主义的颠覆传统并不是只有道格拉斯才最明白，在嬉笑怒骂皆是文章的时代，还有一种姿态叫恶搞。

至于架空性历史题材的作品更是数不胜数，近期播放的《太阳默示录》是这样，被FANS笑称"代号CLAMP"的《反叛的鲁鲁修》也是在明显把历史架空的时代下发生的故事，不过要说架空性历史名作，恐怕还得是《银河英雄传说》，可这部宏大如史诗的作品，在民间还有另外一个评名，叫……《宇宙三国志》。

绷着一张正经严肃的脸来结束全文，历史本身并没有什么对错，只是记录历史与阅读历史的人总是各有立场，不过在看漫画中偶尔犯一犯考证瘾就可以了，太过较真有些得不偿失。间歇性遗忘历史，有些时候未尝不是一件好事。

END

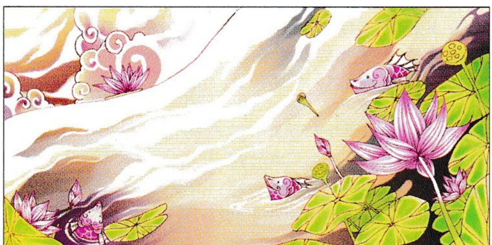


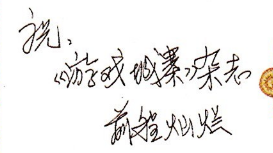





## 小资料

本名：岳书馨／厌氧菌
生日：8月23日
爱好：插图，绘本，音乐，摄影，纪录片，BJD
学校：上海工艺美术职业技术学院
专业：展览设计







## 超Q小访谈

（因为岳书馨给吉祥天看的图还没发表，故在此就恕不作放出了）

吉祥天：好感动，好漂亮……，你给我的图都没那么漂亮，看起来跟你给我的图的风格完全不同。

岳书馨：因为这是最新的啊。

吉祥天：是准备要做封面么？那我不问你要这图了……

岳书馨：是要做封面。

吉祥天：……那大人有其他图么？

岳书馨：因为我只能给发表过的图啊。

吉祥天：难道其他的你都没发表过？！

岳书馨：是啊。

吉祥天：　大人您的回答真让我囧，能问一下你的图通常发表在哪里么？

岳书馨：幻想100漫画友，今古系列，最近还给最新小说画了篇插图，然后就是台湾那里了。

吉祥天：台湾方面，是帮哪家出版社画？难道是架空？

岳书馨：咏夏。

吉祥天：……（问了别抽我），是……正常向的吧？因为……连何何舞也曾帮架空画过……

岳书馨：是BL的没错，

吉祥天：　……还真的是BL的啊？咏夏，是新的出版社么？我好象没听过呢，其实我已经很久没关心过原创BL了。

（此时岳书馨发给吉祥天一个诡异的表情）

吉祥天：请不要这样看我。

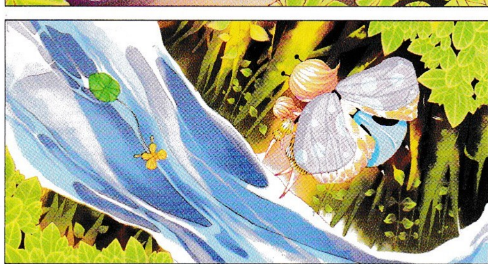
岳书馨：我说“是”啊

吉祥天：……你是说“是”？

岳书馨：对，哈哈

吉祥天：我可以理解为，你在欺负我么？

岳书馨：我是好人怎么可能欺负你呢（好笑）。











# 《王国之心》的佛山之旅
## ——南瓜联盟



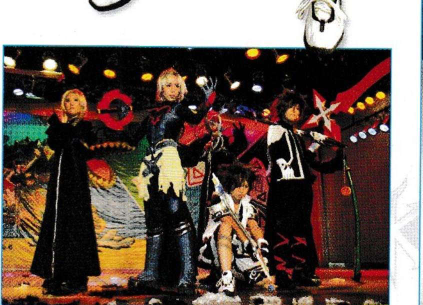


“南瓜联盟”是一个以广州、佛山两地的动漫狂热者为主要成员的COSPLAY社团，社员们都是怀着一颗热爱动漫热爱COS参加一切社团活动，广东各大漫展都是他们出没的场所，要找到人并不是很困难的事哦。这次就送上他们于上月黄金周在佛山漫展的一些照片吧，因为是在场内拍摄，质量不好请多包涵哦～



**“南瓜联盟”成员**

**总社长** BINGO
**副社长** 光仔
**总　长** 读子
**成　员** 璐云透特、Rainbow 、Spilk、读子、零子、kiyouli、清风、跆拳阿豪、九御、PINGO平少星、翔仔、比古剑枫、余仔、细宝、少彬仔、ZERO
















TEXT BY 雪风

## 01 TYPE-MOON collection

种类：PVC盒蛋　造型师：河原隆幸等
高度：14cm　发行厂商：ALTER
发售日期：06年12月　售价：6720日元/盒（8个人）

本套产品可谓是TYPE-MOON旗下人气女性角色大集合，其中不但包括了TYPE-MOON的两大招牌作品《月姬》和《FATE》中的人气美少女们，还包括了不太为人所熟知的《空之境界》中的女主角两仪式！尽管本套产品定位在盒蛋上，但其精细的做工丝毫不逊于一款PVC涂装完成品，人物的表情刻画、服装褶皱处的着色变化都看不出一丝偷工减料的痕迹，而14cm的高度在盒蛋中也是颇为少见的震撼尺寸！单是看图就已经令人爱不释手了，12月份上市的时候一定要收一套回来！



## 02 超监督凉宫春日

《凉宫春日的忧郁》

种类：PVC涂装完成品　造型师：黑田真德
高度：19cm　发行厂商：MAX FACTORY
发售日期：07年2月　售价：3990日元

虽然团长大人的PVC模型先后已经发售了几款，但唯有这款超监督招牌动作的模型一经推出即引发了抢购狂潮，各大模型贩售网站上本品均在上架一天之内被预订一空，此举被日本同好们誉为“网络瞬杀”。虽然初回限量5000只是引发抢购的原因之一，但也不得不承认，Max Factory制作的这款超监督团长模型堪称是所有团长模型中的上上之品，神采飞扬的表情被刻画得细致入微，与动画中形象的还原度几近100%！难怪会令FANS如此的疯狂。Max Factory还有意将《朝比奈实玖留的冒险》中萌神长门和1096学姐的造型立体化，就让我们期待他届时的表现吧！

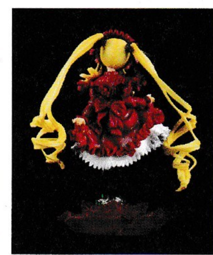


## 03 真红

《蔷薇少女》

种类：PVC涂装完成品　造型师：绯路
高度：18cm　发行厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日期：07年2月　售价：6500日元

与《凉宫春日的忧郁》一样，《蔷薇少女》也是动漫迷心目中的经典萌系神作之一，就连日本政府高官中也不乏它的FAN存在（笑），而各位蔷薇少女的模型也一贯是畅销长销产品。明年2月，GOOD SMILE将要推出一款真红的新造型PVC完成品，本品忠实还原了真红自尊心凛凛、沉着冷静的模样，金色卷曲的长发与大红色荷叶花边的洋裙均体现了做工的复杂，精准的上色更是值得称赞。同时，本品还附带动画中穿越次元的镜子和盛开的蔷薇造型的底座，6500日元的售价堪称物超所值！





## 04 塔奇克马

《攻壳机动队S.A.C.》

种类：涂装完成品
高度：20cm　发行厂商：ART STORM
发售日期：06年12月　售价：6800日元

相信每个看过《攻壳机动队》的人一定都会爱上塔奇克马这个单纯的孩子吧？它（或者称之为它们）天真的性格、对新知识纯然的渴望、对巴特的敬重与爱以及它最终的自我牺牲都深深的感动着每一个人。所以每当这台外形算不上可爱的思考型战车以各种形式登场时，总会激起攻壳饭的购买冲动。这款塔奇克马手、足、足关节均可动，喷色也充满金属质感，大小为20cmX20cmX24cm，虽然驾驶舱无法开启这一点上比较遗憾，但比起前些时发售的白模，这款着色完成品还是令不少喜欢塔奇克马但同时对上色苦手的FANS欣喜不已，雪风即是其中之一……



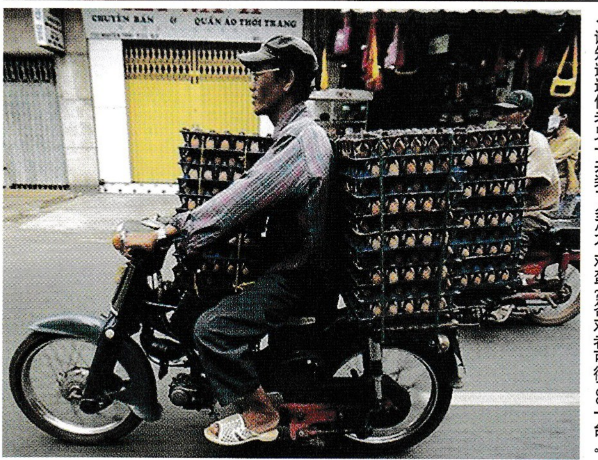





# 全民大图鉴

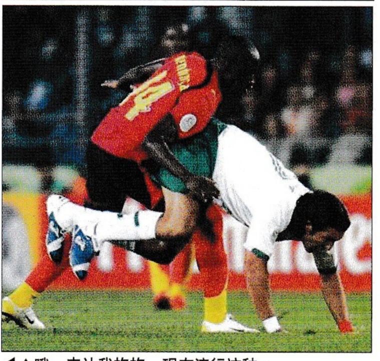
本期换兰姆临时客串主持“全民大图鉴”，所以也给大家换换口味。这些图片都是兰姆平时精挑细选出来的，希望大家喜欢。

更多精彩图片可以前往 http://www.levelup.cn/PicLib/PicList.asp?lid=4 浏览。



◀谁知道这位老兄一共装了多少个鸡蛋？答对者可得PS3一台。

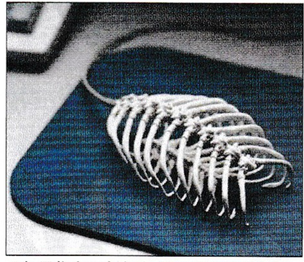




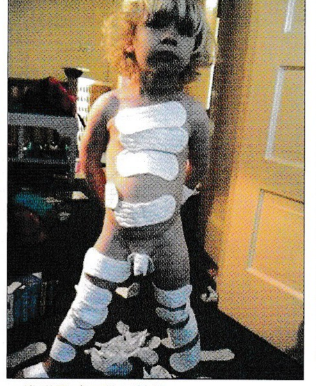


◀▲哦，来让我抱抱，现在流行这种。

◀▲非改图，非广告。此风景位于广东省丹霞山，分别名作“阳元石”及“阴元石”，欢迎大家前往游玩。



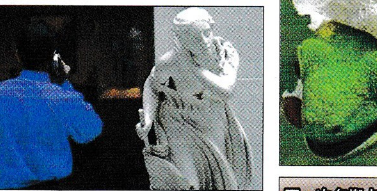
▲如果你家里有电脑，那么千万不要养猫。





▲谁说男孩不能用护垫？

▲现在流行返璞归真。



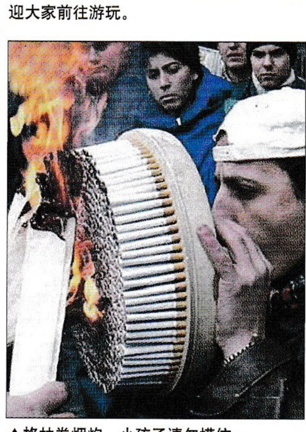
▲谁打来的？是男的还是女的？



□下雨啦，该穿雨衣啦。

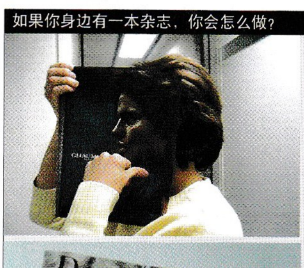


□一次多搬点，省的跑两趟。

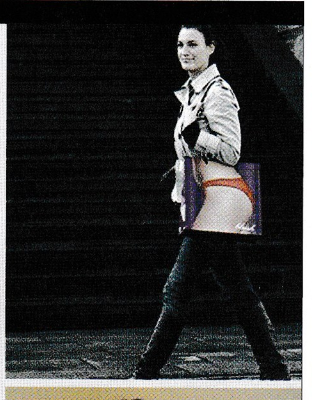


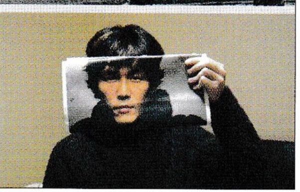
▲格林卷烟炮，小孩子请勿模仿。

如果你身边有一本杂志，你会怎么做？









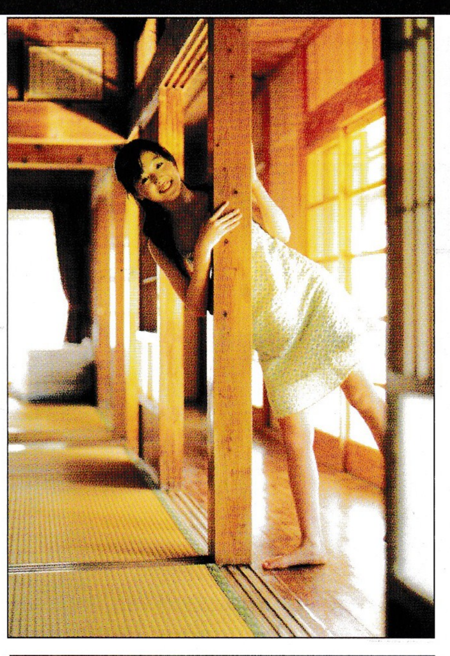


读者参与

请给这张图配上一段有趣的注释，随读者来信一同寄回。最优秀的注释将有机会得到《游戏城寨》送出的神秘礼物一份。

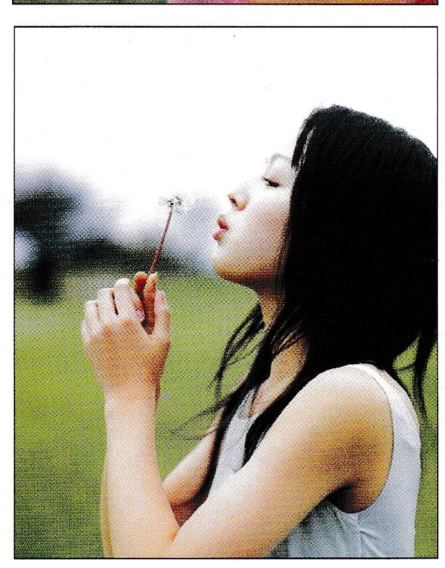
※台词、图注均为杜撰，如有雷同纯属巧合；图片内容仅供娱乐，请勿模仿。


久住 小春
KOHARU KUSUMI



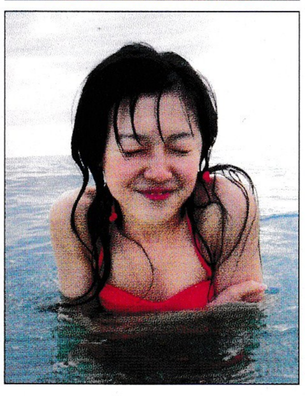


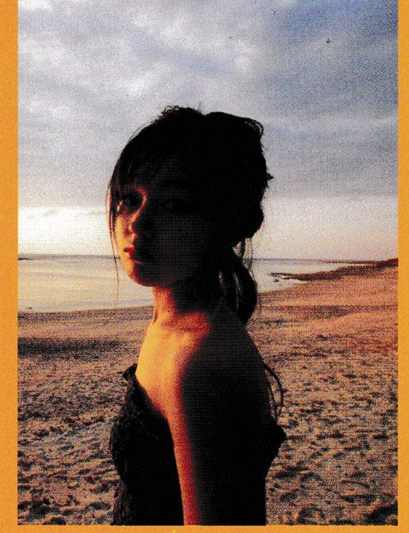












身　　份：歌手
生　　日：1992.7.15
血　　型：A型
星　　座：巨蟹座
出 生 地：新泻县
兴　　趣：流行商品搜集
特　　技：排球、算盘（1级）、心算（1级）
喜欢的颜色：粉
喜欢的发型：马尾式
喜欢的食物：鳕鱼意大利面、芦荟酸奶、海鲜、纳豆
喜欢的饮料：杨梅汁
喜欢的季节：夏天
喜欢的服饰：牛仔裤、短裤、无袖衫白或黑色的衬衫
喜欢的杂志：CanCam
得意的科目：数学

久住小春是早安少女组的第7期新成员，是自第三期后藤真希后，第二次只入选一位、被视为相当有主将实力的新成员。与其他组员一样，她隶属于Up-Front Agency艺能事务所。入选时在新泻县内北辰国中就读一年级。当初确定获选加入早安少女组时，制作人淳君认为作为一个偶像，她拥有非常优异的潜力，有实力成为团体里的“梦幻成员”。

## 履　历

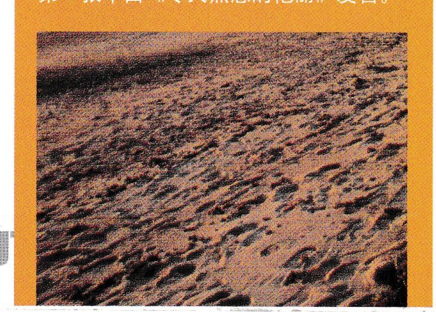
2005.04.24
在“早安少女组2005选拔赛”中成为硕果仅存通过最后审查的角逐者，并以此身份加入早安少女组。

2005.05.01
正式加入早安少女组。

2005.05.06
在日本武道馆第一次登台。

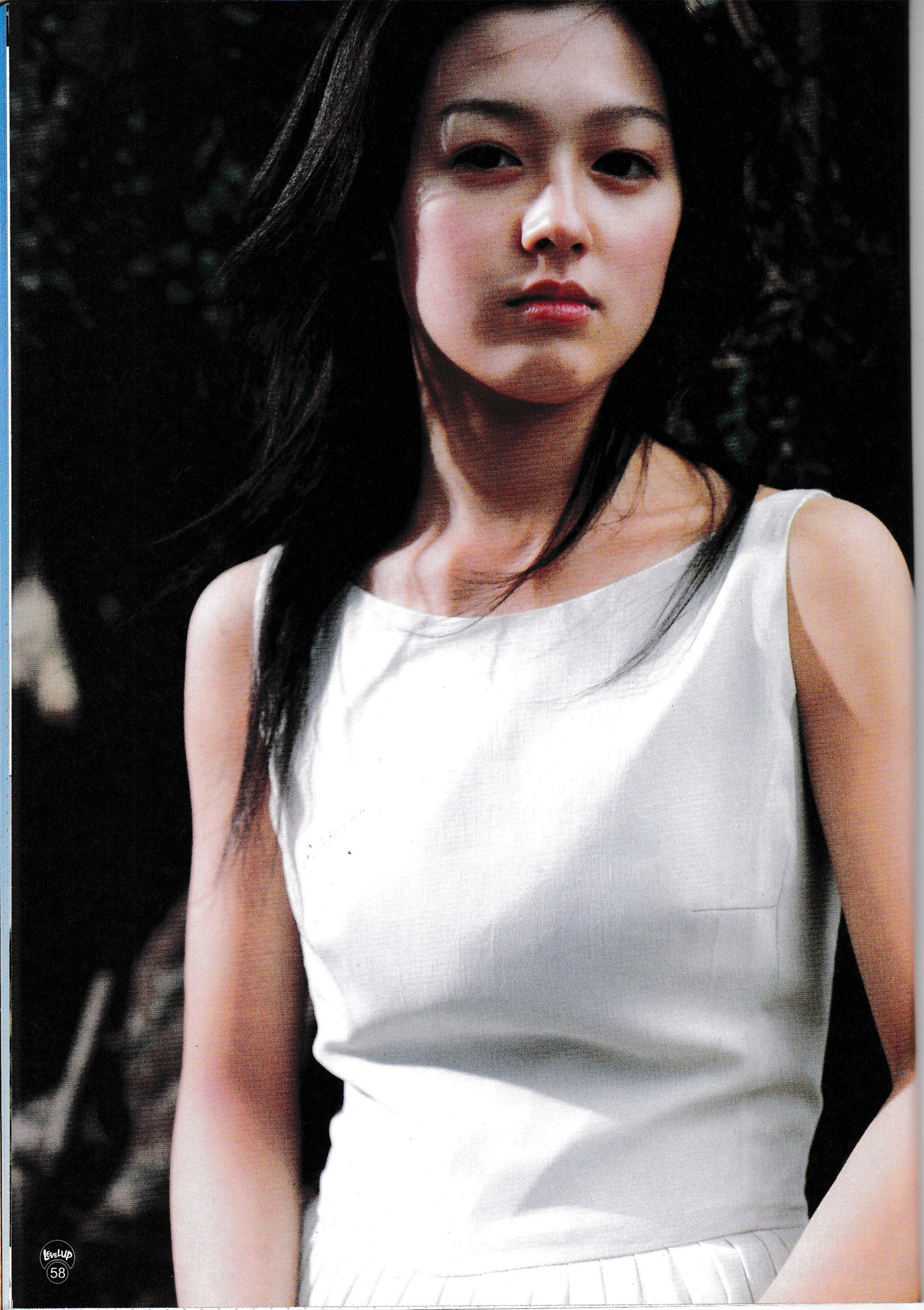
2005.07.27
第一张单曲《令人焦急的艳丽》发售。



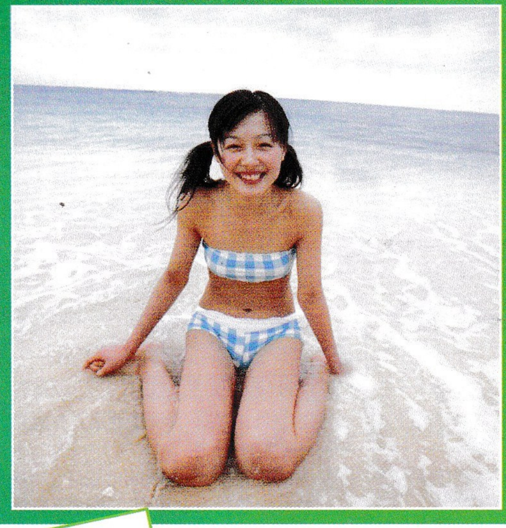


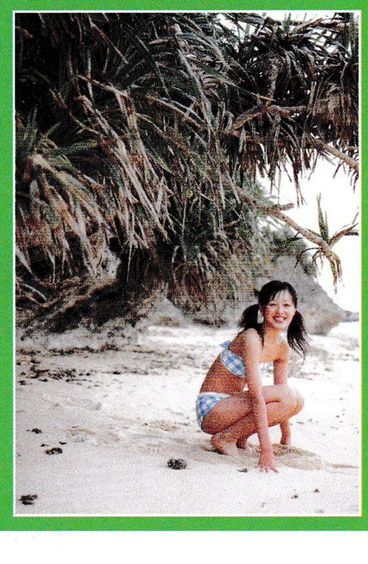




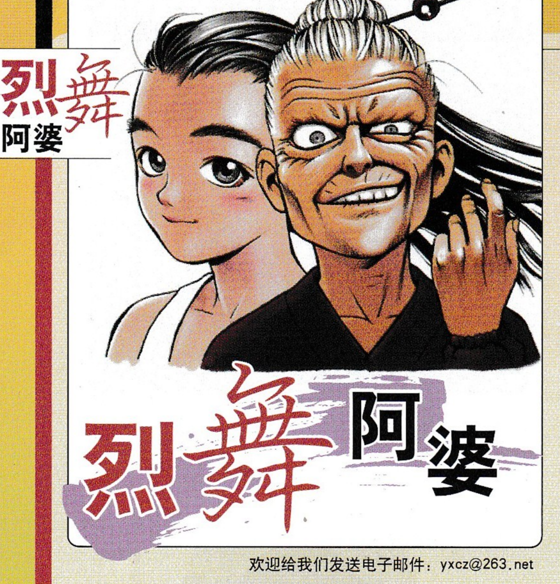








久住 小春 KOHARU KUSUMI




# 烈舞阿婆



欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

PS3！Wii！这两个接踵而来的家伙可是让全编辑部都震撼了啊，于是每天工作之余的一场你死我活的次世代争夺战也随之展开了……不过除去次世代，年底的大作也是出奇得多啊，本月X360的《战争机器》、《沙滩排球2》都是吸引人眼球的作品！

读者杨杰在来信一开头就给了阿婆一串称谓：阿婆奶奶、阿婆哥哥、阿婆姐姐、阿婆叔叔……不必客气，不必客气，主持这个栏目的都是“婆”字辈－_－

小预告，本城寨即将和levelup网站举行一个活动，届时一定要来参加，奖品那是相当地丰厚！详细情况以及后续的进展请继续留意本刊！

看到了levelup官方扑克的样板，我说美工GG，就不能把本阿婆画得再漂亮些么－_－

## 本期读者调查

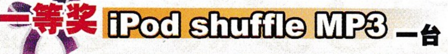
### 您的意见是对我们最大的支持

⑴本期杂志您最满意的栏目是？
⑵本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
⑶您对本期的封面有何评价？
⑷您对本期PS3首发报道有何评价？
⑸您对本期的特稿有何评价？

**地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱**
**收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010**

奖品

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题T恤一件。



## level15读者来信获奖名单

**一等奖 iPod shuffle MP3 一台**

**苏晓敏　广西　543002**

**二等奖 levelup主题T恤 一件**

| 姓名 | 城市 | 邮编 | 姓名 | 城市 | 邮编 |
|---|---|---|---|---|---|
| 张宇 | 安徽 | 233000 | 谭代成 | 广东 | 511500 |
| 张福全 | 广东 | 525200 | 黄继贤 | 泉州 | 362321 |
| 白伟 | 云南 | 650032 | 朱文丽 | 常州 | 213264 |
| 钟明祥 | 北京 | 102206 | 杨杰 | 广东 | 510006 |
| 钟健荣 | 广东 | 528416 | 倪雯 | 北京 | 102206 |

## 读者自留地

10B读者意见选登

### 本期杂志您最满意的栏目是？

**黑龙江 郑胜：**《Web Show》栏目！有趣又实用！要求加页！

**广西 周春：**没有什么最满意的栏目，毕竟它们各有特色，难以取舍，不过还是对《Web Show》、《城寨小百科》有较大兴趣。

**上海 吴威：**这期的特稿《时代勾勒的线条》非常经典啊！

**贵州 冯靖：**《Web Show》！文章精彩，幽默又不失内涵，望继续发扬。

**柳州 陈嘉：**我最满意的栏目是《Web Show》，因为它作为《游戏城寨》主打栏目之一，内容充实有趣，下面的冷、热笑话也很精彩，只是第39页的冷笑话把“有一个人”写成“一有个人”，下次要注意。

**阿婆：**《Web Show》质量直接与选材有关，这几期一直都受到读者好评，看来选材还是成功的，我们也会继续保持，让各位体会到游戏之外的乐趣，39页的BUG已经让玛鲁斯去面壁反省了，以后他一定会更加仔细校对的。

### 本期杂志您最不满意的栏目是？

**哈尔滨 张智为：**最不满意《美优馆》这个栏目大不如前了！

**广东 王浩瀚：**越来越觉得《动漫游》和《漫人》不爽了，我觉得这一版应该改改，至少不能如此简单，放一些漫人平时绘画、生活的环境、房间、画室的照片，这样能使我们更贴近漫人的生活。

**辽宁 臧京尧：**《看片吧》，一部电影的介绍最好简单写一写导演、演员阵容、剧情导引就行了，都写完了我们也没什么好看的了……而且用两页介绍一部电影，太浪费了。

**北京 丁泽超：**最失望的就是《美优馆》，其实我最想看的就是这个栏目，但翻了半天才发现放到了后面！

**阿婆：**很多读者对《美优馆》的质量严重下滑表示强烈谴责，分析其原因有二，一是大家的口味和要求越来越高，二是经过那么多期的“美优轰炸”，各位男生已经严重审美疲劳了……美编GG在以后会多花心思去设计版面，使她更好看起来。另外来信还收到不少最不得罪人的回答：“最不满意吗？我想，我想，给我点考虑时间吧，下辈子告诉你”，呵呵，请不要吝啬您的墨水，我们每个栏目都需要您的批评。

### 您对本期的特稿有何评价？

**长春 苗润青：**Very Good！人不应该忘本吗？每个人心中都有自己美好的回忆，都有一款自己心中的Best Game，经典是永不退却的。

**广东 王浩瀚：**本期特稿的选题还是不错的，有点唤起了我记忆中的经典镜头，但此篇让我看起来有点怪怪的感觉，文中所涉及的游戏太散，数量太少，突出不了主题，谈经典游戏至少要说一下《俄罗斯方块》、《塞尔达传说》吧？呵呵，可能是各人对经典的选取标准不同吧？

**西安 张浩：**作者是世嘉饭吧？写那么多DC游戏……

**阿婆：**总体说来这期特稿还是收到读者好评的，不过作者shao在选材还需要精雕细琢一番哪！另外听说他的“回顾系列”第二篇也快完成了，敬请期待。

**柳州 陈嘉：**当我翻开本期《游戏城寨》时，第一眼看到的就是Konami的《Elebits》的巨幅广告，这应该是日本知名厂商第一次在贵刊上做广告，这说明了贵刊的知名度正在不断上升，影响力也在不断增大啊，不然精明的日本厂商也不会在这里发广告了。

**阿婆：**这个……汗……首先谢谢你对本刊的肯定，封二我们会不定期放一些游戏的创意广告图给大家欣赏，并不是我们在给他们厂商打广告……

## 八卦角

### 吸血鬼住城，猎人住草窝

《恶魔城地下报》观点：为什么房子卖给了吸血鬼？这其实是一个伪问题。不是因为房价太高，只有吸血鬼能买得起，所以房子都卖给了他们；恰好相反，正是因为大部分房子被吸血鬼买走，所以房价才高。所以，现在的情况是，中低收入游戏英雄们住房都很困难，他们大多数除了风餐露宿外，就是在德拉古拉的主城闲逛，长期以来社会闲散劳动力会增加，造成这样的无业游民也越来越多，而吸血鬼阶级不仅买得起大房子，还能购房投资。所以吸血鬼要想免除猎人们的骚扰，干脆就送他们一间大房子。

### 路易就“拖手偷拍”事件回应媒体

《蘑菇娱乐周刊》简讯：路易就之前的舞会后与碧奇公主拖手被狗仔队偷拍事件，首次对媒体作出回应，并表示强烈谴责狗仔队的这种低级做法。在这次的绯闻事件中，路易已是身受其害，所以很难去表达中肯的意见，但他不鼓吹传媒以娱乐新闻去报道，每当他一回应绯闻，之前做了的工作都会失去意义，所以他都不会多作回应。路易说：“我其实一直想娱乐新闻占八成，其余两成是绯闻，可惜最后九成是绯闻，一成是娱乐新闻。”而对于拖手的问题路易则是一再回避不答。

### 管家爆城户光正恋童癖内幕

《城户财团报》头条报道：城户财团总裁城户光正的一名管家日前对宣称，有100名之多的未成年人曾经和总裁共处一室。这名管家叫臣已，他说这些未成年人全是8岁到12岁之间的小男孩。他说道：“我不知道房间里面发生了什么，没有人能够知道，可是我一直怀疑里面的事情。”城户光正经常邀请儿童和他一起进入一个大房间中，而工作人员则不经允许不准进入。一直在为城户光正工作的臣已说，城户光正的家里充满着“奇怪的气氛”。

# 幻梦涂鸦坊

"恶搞"是以文字、图片和动画为手段，完全以颠覆的、滑稽的、莫名其妙的无厘头表达来解构所谓"正常"，涂鸦板中恰巧就有这么几位恶搞高手，来看看他们的作品吧。

**涂鸦板地址：** http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp


大头儿小头爸（by ShinRa）

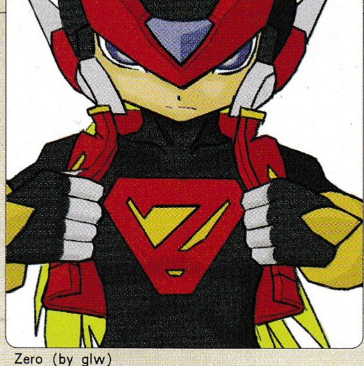
舒克和贝塔（by ShinRa）


仙人掌君DX（by ShinRa）


西格玛·拉米亚（by 肥肥公公）


汗（by hopy）


凹特慢（by flypig）


Zero（by glw）

## 精彩签名秀

**2kbbs**
蚊子和苍蝇相爱不是一场意外
我用无悔刻永世爱你的碑

**蚊子**
身为帮主，自己却不是版主，帮内倒是好多版主和超版，无上荣幸……

**花生很生气**
成不了龙，我就成虫。

**荷塘**
风过叶随树影动，雨斜云蔽檐夜空。燕飞夏凉春远送，蝉鸣秋望冬未颂。——于6月13日夜
小塘莲池荷映船，芦苇岸浅鱼影穿。夜照楼台月似圆，琴弹树梢风视弦。——于6月28日夜

**天乐**
每个人都有倒霉的时候，不要像玻璃一样脆弱；
如果思念是阑尾的话，至少说可以摘除……但对我来说思念却是心脏；
爱情是将伤心作为担保而借来的幸福……
贫穷的爱情不是因为没钱...没有回忆的爱情才是贫穷的爱……

**Antediluvian**
我是没文化的穷人。
俺是作为背景出场的围观NPC群众演员路人A，俺没有台词……

**田鸡王**
稻田守卫的王者
水神拾叁番"拾"番队长
依然是真实的网络虚幻的我

**luweizhi**
玩弄女性的坏男人都是从纯情男进化而来的

**斑鸠想吃鱼**
因待遇不好，本人承接以下业务：苦力搬运，砌墙，筛沙，室内装璜，平面设计，暗杀，洗钱，割双眼皮……另：本人长期代写小学生寒、暑假作业。替小学生欺负其他同学。

**奶嘴宝宝**
你看不见我最爱你的时候，因为只有在看不见你的时候我才最爱你
同样的
你看不见我最想你的时候，因为只有在看不见你的时候我才最想你

**曰夫子**
《曰夫子语录》
1–竟然违抗老夫？老夫代表月亮惩罚你！
2– 好同学，给你板糖。
3–你们认错人了，老夫只是个卖纯净水的……
4–引用老夫的发言，请在前面加上"曰夫子曰："
5– 老夫喜欢看动画片和健身操ˆ–ˆ。

## 阿婆交友栏！

| ID | BYMER |
|---|---|
| 年龄 | 18 |
| 爱好 | 游戏、动漫、街球、音乐、PSP |
| 自我介绍 | 从无到有、从潜入深，一切都向着达人的目标奋斗 |
| 出没区域 | 猪笼城寨、PSP专区 |

| ID | DevilMayCry |
|---|---|
| 年龄 | 17 |
| 爱好 | 画画、动画、游戏（MGS最高！！）、足球 |
| 自我介绍 | 其实除了游戏和画画平时就没什么事可作，无聊就上上LU，没什么耐心SO，RPG极度苦手…… |
| 出没区域 | 猪笼、Sony、综和 |

| ID | 零号嫌疑犯 |
|---|---|
| 年龄 | 22 |
| 爱好 | 一切TV游戏（PC的只玩FM）、DVD、音乐、日剧 |
| 自我介绍 | 应该不算很外向的人，有点自我，没什么特长 |
| 出没区域 | 主要在影视区 |

| ID | X20A 突击自由 |
|---|---|
| 年龄 | 19 |
| 爱好 | 收集ACG界音乐，动漫作品，假面骑士系列，罗卜大战 |
| 自我介绍 | 永远开心快乐的人，还有就是喜欢撒谎 |
| 出没区域 | 猪笼城寨的某驿站 |

| ID | senerio |
|---|---|
| 年龄 | 18 |
| 爱好 | 游戏、动慢、看书 |
| 自我介绍 | 喜欢MO系列的朋友找我吧！ |
| 出没区域 | 动漫区 |

| ID | wxywing |
|---|---|
| 年龄 | 21 |
| 爱好 | 游戏、动漫、棒球、围棋、电影、侦探小说 |
| 自我介绍 | 优点：一不抽烟，二不喝酒，热爱动物。缺点：1mol |
| 出没区域 | POP专区、NDS/GBA区 |

## 本期宝贝 AMY




昵称：amy　血型：O　身高：165CM
星座：天蝎座　籍贯：福建　职业：销售助理
毕业院校：华北水利水电学院
爱好：唱歌，舞蹈
最喜欢的影视作品：《越狱》、《情书》、《关于莉莉周的一切》
E-mail：bushuozeyi@163.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，"选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与/推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

# levelup音乐台曲目 Vol.17



## 坂井泉水

**原名：** 蒲池幸子

**生日：** 1969年2月6日 **出生地：** 神奈川县平冢市 **血型：** A型 **星座：** 水瓶座

**所属唱片公司：** B–GRAM RECORDS

### NO.03 Good–bye My Loneliness

《结婚的理想与现实》主题歌

**作词：** 坂井泉水 **作曲：** 织田哲郎 **编曲：** 明石昌夫

### NO.04 动摇的心

广告歌

**作词：** 坂井泉水 **作曲：** 织田哲郎 **编曲：** 明石昌夫

### NO.05 虽然就在你身旁

时装店 JOY・概念歌

**作词：** 坂井泉水 **作曲：** 栗林诚一郎 **编曲：** 明石昌夫

### NO.06 My Friend

《灌篮高手》Ending

**作词：** 坂井泉水 **作曲：** 织田哲郎 **编曲：** 叶山たけし

### NO.07 永远

《失乐园》主题歌

**作词：** 坂井泉水 **作曲＋编曲：** 德永晓人

### NO.08 旋转的命运之轮

《名探侦柯南》Opening

**作词：** 坂井泉水 **作曲：** 栗林诚一郎 **编曲：** 池田大介

| 原文 | 翻译 |
| --- | --- |
| 运命のルーレット回して | 命运之轮不停地旋转 |
| ずっと　君を见ていた | 永远注视着你 |
| | |
| 何故なの　こんなに　幸せなのに | 为什么在长大的幸福中 |
| 水平线を见ると　哀しくなる | 看见地平线仍会心生悲喜 |
| あの顷の自分を远くで　见ている　そんな感じ | 就像远远的看着从前的自己 |
| | |
| 运命のルーレット回して | 命运之轮不停地旋转 |
| アレコレ深く考えるのは　Mystery | 能够深入思考的只有秘密 |
| ほら　运命の人はそこにいる | 命中注定的那一个人 |
| ずっと　君を见ていた | 永远注视着你 |
| | |
| 星空を见上げて　笑颜(ウインク)ひとつで | 仰望星空 流露笑脸 |
| この高い所からでも　飞べそうじゃん | 真想从高处飞奔而去 |
| スピード上げ　望远镜を　见いたら | 加快速度 用望远镜眺望 |
| 未来が见えるよ | 看见未来在这里 |
| | |
| 运命のルーレット回して | 命运之轮不停地旋转 |
| 何处に行けば　想い出に会える? | 在哪里能找到梦想? |
| 青い地球の　ちっぽけな二人は | 兰色地球上的我们两人 |
| 今も　进化し续ける | 现在不断地进化 |
| | |
| 运命のルーレット回して | 命运之轮不停地旋转 |
| 旅立つ时の翼は bravely | 张开勇气的翅膀 |
| ほら　どんな时も　幸运は待ってる | 无论何时 幸运在等你 |
| ずっと　君を见ていた | 永远注视着你 |
| | |
| ずっと　君を见ていた | 永远注视着你 |



## 十五周年的纪念——ZARD小特辑

提起ZARD，你我绝对不会陌生，她伴随着我们走过了青春的十五年，《永远》、《息もできない》等等数不清的歌曲给我们留下了难以磨灭的记忆。

ZARD的创始成员有5人，但据传现在除主唱坂井泉水外其余四人都已经退出了该乐团。乐团是由主音坂井泉水，吉他手町田文人，贝斯手星弘泰，鼓手道仓康介和键盘手池泽共隆五人组成，虽然阵容会经常有些变化，但惟一不会变的就是主唱坂井泉水，她是乐队的灵魂人物。

ZARD，取自于英文单词Wizzard，而不是通常认为的Band。在1991年2月以单曲《Good–bye My Loneliness》出道，1993年以自鸟丽子的主题曲《负けないで》而成名，同年，大碟《动摇的心》以193.8万张的佳绩成为销量冠军。她的42张单曲一共卖出了近2000万张，绝对是日本女歌手中当之无愧的NO.1。

坂井泉水的声线与她的名字一样，真的就像泉水一样清新，她以节奏明快，充满活力的情歌为主。ZARD的所有歌曲皆由主唱坂井泉水作词，大多是鼓励人们去勇敢坚强的面对爱情和生活中的挫折，而不是哭泣与等待。与她的名气相反，坂井泉水本人"深居简出"，从不在电视或杂志中露面，甚至不开演唱会，所以人们很少能了解到她的情况，甚至她的年龄。在ZARD几乎每一首歌曲都蝉联排行榜的冠亚时，越来越多的人知道了ZARD的名字，但是人们很快发现，关于ZARD和坂井泉水的资料实在太少了，近乎于没有——这也是ZARD乐队另一个迷人之处，他们很少在电视或其他场合出现，就连专辑上坂井泉水的照片也都是很模糊，只能隐隐约约看到她那极为美丽的面容，这样美貌与才华兼备的歌手又怎能不引起大的轰动呢。有一次她在便利店附近的录音棚录制她的新专辑，一时肚子饿，就和工作人员上街吃宵夜，正巧当时店里正在播她的歌，最可笑的是竟没有人认出这位穿着T恤牛仔、没有化妆的女孩。尽管如此，每当她推出唱片的时候，必然会引起轰动，从第六张单曲开始均打入了公信榜的十大，这一点在女歌手中无人能及。此外，她也操刀Field of View、DEEN等团体作词，且曲曲动听，唱片销售奇佳，泉水还为邓丽君作了一首单曲《与你共度今生》的词，因此，她享有"才女歌手"的美誉和称号。

也许谁都无法理解到底是什么原因使坂井从选美女王变成了近乎自闭的歌手，但从她创作的歌曲或所添的歌词中处处体现了她坚强的性格，就像她在《旧情仍在我心中》所唱的那样，"我相信总有一天，会从对你的思念中摆脱出来。"将女性那种特有的对感情的眷恋与坚忍展现得淋漓尽致，始终让人感动。她对于爱情的诠释是冷静而从容的，用含蓄的笔触表达了压抑的激情，这或许是她的亲身经历所得到的创作经验吧，也只有这样创作出的音乐才能深深地将人打动。面对着她的音乐，惟有用心去倾听，才能领悟她音乐的玄妙。

而今年为了纪念ZARD出道15周年推出的两张纪念CD，收录了ZARD从1991年出道以来最好的27首歌。如果ZARD真的像传闻中那样在今年年末引退，那么这张专辑就是坂井泉水的死忠们最值得收藏的绝版大碟了。



■姐姐难得见到的一张写真



NO.12 I Knew I Loved You （网友生界点播）

演唱：Savage Garden 出处：《Affirmation》专辑

**推荐理由：** 很有韵味，很有拍节的一首歌，听着让人很舒服、没有烦劳。最近心情不是很好都是靠它来调剂的！

**祝福的话：** 希望大家能听得高兴，心情舒畅尽情陶醉在这音乐世界吧！ ^o^

## 原文

Maybe its intuition
Somethings you just dont question
Like in your eyes, I see my future in an instant
And there it goes, I think I can found my best friend
I know that it might sound
More than a little crazy
But I believe...

I knew I loved you before I met you
I think I dreamed you into life
I knew I loved you before I met you
I have been waiting all my life

Theres just no rhyme or reason
Only a sense of completion
And in your eyes, I see the missing pieces
I can searching for, I think I can found my way home
I know that it might sound
More than a little crazy
But I believe

I knew I loved you before I met you
I think I dreamed you into life
I knew I loved you before I met you
I have been waiting all my life

A thousand angels dance around you
I am complete now that I have found you

I knew I loved you before I met you
I think I dreamed you into life
I knew I loved you before I met you

I have been waiting all my life
I knew I loved you before I met you
I think I dreamed you into life
I have been waiting all my life

## 翻译

也许那是直觉
但有些事你从不怀疑
就像从你眼中，我在刹那间看见了未来
但很快就消失了
我想，我找到了最好的朋友
我知道那听起来有点疯狂
但我相信——

我知道我会爱上你，在我遇见你以前
我想我梦着你，已梦了一生
我知道我会爱上你，在我遇见你以前
我已经等了一辈子

那其实毫无意义
只有把事情了结的感觉
在你眼中
我看见了那寻觅已久的失落的片段
我想我已找到归途
我知道那听起来有点疯狂
但我相信——

我知道我会爱上你，在我遇见你以前
我想我梦着你，已梦了一生
我知道我会爱上你，在我遇见你以前
我已经等了一辈子

成千的天使围绕着你起舞
我已完成，因为我找到了你

我知道我会爱上你，在我遇见你以前
我想我梦着你，已梦了一生
我知道我会爱上你，在我遇见你以前

我知道我会爱上你，在我遇见你以前
我想我梦着你，已梦了一生
我知道我会爱上你，在我遇见你以前
我已经等了一辈子




# 声优堂

## 钉宫理惠 (Kugimiya Rie)

生日：1979年5月30日
籍贯：熊本县
身高：159cm
血型：B型
兴趣：读书、听音乐、散步
所属事务所：im enterprise official

**主要角色：**
《钢之炼金术师》——阿尔方斯.艾尔利克
《死神》——黑崎夏梨
《魔法少女奈叶》——阿莉萨
《爱丽丝学园》——今井萤
《扑杀天使小骷髅》——萨巴特
《灼眼的夏娜》——夏娜
《超越时空的障壁》——Suzume
《酷伊忍者传》——雅
《传颂之物》——卡缪
《学园战记》——村田双叶
《银魂》——神乐
《金色的卡修》——ティオ
《迷糊天使》——植松小星
《超寿兰》——寿沙夜役
《零之使魔》——路易斯
《奇幻贵公子》——原真砂子

钉宫理惠总是饰演很特别的角色。外形和心智成极大反差的类型是她的拿手好戏。因为音质的特别，她的声音明显是属于后发型的那种，当她需要听起来会温柔但是中性一点的时候，会在鼻间沉一下再出声，加上天性中的柔润质感，明明音色圆润却又会显得透明，就更是显出十足的别致。

她给人的印象，也一直是那些可爱的小正太和萝莉们，可爱、有趣，带着无可辩驳也无法模仿的童年色彩。照片上的钉宫理惠显得甜美而羞涩，姣好的面容上是能让人一眼看出的温柔和纤细，正如她经常出演的少年角色一般。

在她近几年的表演中，给人留下印象最深的莫过于《钢之炼金术师》中的阿尔方斯·艾尔利克了，在剧中的表现强化了角色声音中的透明感，与朴璐美小姐出演的爱德华完美的配合。将身为弟弟的阿尔方斯表现得更加温和、单纯、内敛，既有对于未来的茫然，又有着无限的宽容。

而她又在扮演《BLEACH》中的黑崎夏梨时带给观众如天地逆转一般的改变，虽然夏梨的戏份并不多，但层次分明、自然流畅的感情变化还是让观众们对于钉宫的演技有了更高的评价。随着戏路渐宽，钉宫理惠也越来越多地开始出演主角，虽然仍然是年龄偏小的角色类型，比如去年秋季档的《灼眼的夏娜》。不论经过多长时间，我们也不会忘记她曾经演绎的那些小男孩和小女孩。他们一直保持着初见时的样子，可爱、有趣，带着无法模仿也无可辩驳的童年色彩，正如钉宫理惠的声音一般。

（请结合音乐台的CD欣赏）

シャナ：悠二！吉田一美…何で
**夏娜：** 悠二……吉田一美，为什么？
シャナ：どうして吉田一美が悠二と一緒に
**夏娜：** 为什么吉田一美会合悠二在一起？
**吉田一美：** いや……いや！！
**吉田一美：** 不要……不要！！
**坂井悠二：** 吉田さん！
**坂井悠二：** 吉田同学！
**坂井悠二：** シャナ…
**坂井悠二：** 夏娜…
シャナ：悠二、どうして
**夏娜：** 悠二，为什么？
**坂井悠二：** 吉田さんに知られたんだ、仆がトーチってこと
**坂井悠二：** 被吉田同学知道了，她知道我是火炬了
**坂井悠二：** 早く追いかけないと！
**坂井悠二：** 不快点追上去的话
**坂井悠二：** 吉田さん泣いてた、あのままじゃ……
**坂井悠二：** 吉田同学哭了，这样下去……
シャナ：そんなの放っとけばいい
**夏娜：** 别去管她就是了
シャナ：……
**夏娜：** ……
シャナ：放っとけばいい！
**夏娜：** 别去管她就是了！
シャナ：分かるでしょ，ともがらが动いているのよ！
**夏娜：** 你知道吧，红世之徒开始行动了
**坂井悠二：** そうだけど！吉田さんにちゃんと説明しなきゃ……
**坂井悠二：** 话是这么说！但是不去和吉田同学好好解释一下……
シャナ：悠二は私と一緒にいなきゃだめ！吉田一美に话す必要なんかない！
**夏娜：** 悠二必须和我在一起！没必要和吉田一美说什么！
**坂井悠二：** そういう则にはいかないよ
**坂井悠二：** 不能这样
シャナ：だめ！放っとけばいい、私たちには关系ない！
**夏娜：** 不行！别去管她就是了！
シャナ：关系ない……
**夏娜：** 没关系……
シャナ：だってそうだもの、吉田一美なんか关系ない、どうでもいい事よ！
**夏娜：** 不是吗？和吉田一美没关系，完全无所谓的！
シャナ：！
**夏娜：** ！
**坂井悠二：** シャナがそんな事を言うなんて思わなかった、仆にはどうでも良くない！
**坂井悠二：** 没想到夏娜会说这种话，对我来说不是无所谓的！
シャナ：悠二！！
**夏娜：** 悠二！！
**坂井悠二：** 吉田さん……
**坂井悠二：** 吉田同学……
シャナ：悠二……
**夏娜：** 悠二……



因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

# 大寨门 天下玩友是一家

## 六段音速

○ 转眼之间到编辑部已经快一年时间了，而电视游戏也在悄然加快着迈进次世代的步伐。能有幸亲历这场游戏产业的变革对玩家来说实乃一大快事，不过话说回来，面对日益飞涨的硬件和软件价格，真的不知道自己的钱包还能支撑多久，游戏可千万不要变成一种奢侈的爱好才好啊……

○ 上学的时候整天琢磨着上班挣钱，掌握经济大权的同时让自己多年不见天日的爱好得以正大光明（基本可以概括为游戏、动画、模型、手办这四大方面），可真正踏上工作岗位后又开始怀念起学生时代无忧无虑的日子了，整天教室、食堂、宿舍三点一线式的主线剧情，偶尔伴随一些游戏、娱乐、恋爱的支线任务，时不时的再挑战必修课老师精心设计的BOSS战，现在看来还真是乐趣无穷啊！惟一的缺点就是一旦失败，那被抓时的心情可不是看见"Game Over"四个字时的郁闷程度所能比拟的。

○ 上期《富豪街DS》中使用的标题"生命不息，赚钱不止"并非出自俺那榆木疙瘩大脑，其灵感其实来自于大学毕业时老师的一句临别赠言，虽有掉进钱眼里的重大嫌疑，但仔细想来还是话糙理不糙，确有些值得学习借鉴的地方。虽然不能说钱就是我们为之奋斗一生的最终目标，但却是我们实现人生理想必不可少的一个重要道具。

○ 刚刚入手了《尘骇魔京》伊格妮丝的手办，由于编辑部最精于此道的玛老师曾经教导我说：行货手办的入手难度与其发售后所经历的时间长短成正比。因此自从在模型店看到她开始直到买回家为止，我就一直在为自己的超高RP而暗自窃喜。



▲1：7的伊格妮丝特点之一是下方带镜面效果的底托，充分满足了某些人的邪恶爱好，但我发誓不是为了这个才买的……

## 兰姆

★ 香蜜湖地铁站内有位很神奇的摊主，他主业是卖杂志，副业不得而知。为何神奇？初次路过时，我欲买可乐以解口渴，不巧钱包内只有刚取的百元大钞（用到一分不剩才去ATM取款的懒人），当时这位摊主很神奇的对我说："如果你需要零钱我可以换给你，你不需要买可乐的。"颇为感动，可惜我真的只是想买瓶可乐……第二次路过买杂志（别以为小编们只看ACG），摊主很热心的向我们推荐杂志，谈话间发现此摊主绝非常人，能在小编我等面前把杂志卖得如此有"内涵"实在厉害，佩服佩服。临了还赠送了我们他自己制作的书签数枚，上面题词更是内涵万千。兰姆在想，莫非是退休的前辈级老编？于是又想，如果我退休我也卖杂志去。



▲内涵书签

## 雪风

☆ 我又老了一岁。今年的庆生方式和去年一模一样——去吃日本料理，只是更换了地点而已。拉着吉祥天同志和大学同学去料理店腐败，结果发展成为《战国BASARA》的情节回顾大会。点了野菜薯饼便联想到片仓小十郎，点了牛肉火锅便联想到阿松做的料理，而我更是华丽的夹起火锅中的萝卜递给吉祥天，曰："来吧，吃了小十郎的萝卜你就会爱上他的"。噴，这生日过得多有纪念意义！

☆ 很可惜没能去看奥井雅美的演唱会，朋友捡到了奥井姐姐擦过汗的毛巾，一脸幸福地向我炫耀着，激起了我抽人的欲望。据说此次的演出非常成功，不但中国的宅男宅女们相当捧场，就连日本和台湾也来了很多死忠助阵，姐姐也表示明年还会再来。泪ING，下次JAM Project一起来吧，我要听你们一起唱"削皮萝卜"呀！！

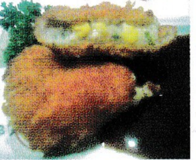



▲JAM Project的新单曲入手，巨大的超级机器人就是男人一生的浪漫！

## 吉祥天

◆ 雪风生日了，于是很爽快地请吉祥天到日本料理店里吃了一顿非常丰盛的料理。不管是寿司、天妇罗还是最后的牛肉火锅，都超级超级好吃。惟一美中不足的就是炸薯饼，这个薯饼本身很好吃，就是浇在上面的酸梅浆让我Orz……实在太酸了。

◆ 得闻《战国BASARA2》将出版FAN BOOK和官方同人漫画了，吉祥天则已经做好败家的准备，大概过段时间就能看到吉祥天在这里大叫"我快饿死啦！"的宣言。



▲就是这个薯饼啊！！

## Hikaru

☆ 大学的一个同学做了歌词写手，发来两首自己写的歌给我看，虽然看上去挺幼稚的，但细读还不算太差。据他说签约了内地一家公司，这份工作糊口是没问题。日常工作是：周三到周五的下午上班，其余时间自行安排，每次可以请最多两周的带薪假，每季度有一次报销路费的旅行，每星期都要按要求交一些歌词。违约一次扣当月薪水的50%，歌词连续三周不合格辞退。"不能再陪你走 / 不能回头的路 / 不属于你我又是谁的孤独 / 回想摇曳在窗前的那红烛 / 笔下的思念却说不清楚"，歌名叫《月夜》（汗），有点意思哈……希望有一天能听到某个明星唱这首歌。（好浪漫的工作啊－_－）

☆ 世界上最远的距离，不是生与死的距离，而是我站在你面前，你不知道我爱你。世界上最远的距离，不是我站在你面前，你不知道我爱你，而是爱到痴迷，却不能说我爱你。世界上最远的距离，不是我不能说我爱你，而是想你痛彻心脾，却只能深埋心底。世界上最远的距离，不是我不能说我想你，而是彼此相爱，却不能够在一起。——泰戈尔的诗，受当歌词作者的朋友启发，献给某少女。



▲世界上最远的距离，是鱼与飞鸟的距离，一个在天，一个却深潜海底……

## XUN

◇ 11月11日PS3、12月2日Wii，估计杂志上市的时候就可以看到PS3实机了，要看看跟当时第一次看Xbox360画面的时候相比有什么不同的感觉。记得第一次被游戏画面受感动的是任天堂的SFC，当时到朋友家玩，朋友正在玩《勇者斗恶龙V》，因为那时候我刚通关《勇者斗恶龙IV》不久，所以当时给我带来的印象还是相当深刻。后来就硬从朋友那儿借SFC，连夜把《勇者斗恶龙V》通关，事到如今依然是我心目中的神作！

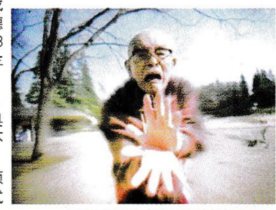


▲年轻人，你要好好听着，想当年……

## 风间仁

■ PS3就要发售了，Wii也紧随其后，友人问俺先买哪个，俺回答说Wii。因为PS3初期一定不便宜，首发的几款游戏也没自己喜欢的，Wii则不同，不仅有《塞尔达传说 黄昏公主》，还有一堆可以和老婆一起玩的有趣游戏。另外，X360值得期待的大作也有不少，《战争机器》、《蓝龙》、《失落的奥德赛》……可以作为第二选择。至于PS3，除非《铁拳6》发售，要不俺想一年之内是不会买的。

■ 编辑部第一时间拿到了《失落的奥德赛 体验版》，游戏的画面果然不俗，初期的战斗系统以及效果也不错，音乐更是没话说。美中不足的是游戏帧数不够，画面不是十分流畅，期待正式版能够改善。



▲但愿俺到这个岁数也能如此矍铄。

## 乱舞

◆曾经有位大学的经济学教授告诉我们，最聪明的投资是买彩票。而最聪明的彩票投资者应当将投资额限定在每个月10～20元以内，即使是血本无归，也不会影响到正常生活。而中奖的概率是均等的，哪天有幸得到了上天的眷顾，那投资获得回报将是无法想象的……故决定每月少喝五瓶饮料专门投资于福利事业。

◆醉，总是那么的痛快，希望永远不要醒来。

## 玛鲁斯

i 每期负责处理"大债门"债务的玛鲁斯有感：催债人将还债时间安排太靠后、还债人平日不多积攒、临时抱佛脚，终将导致还债的效率和质量下降。因此，上面几位经常在大寨门里进行"债务活动"的兄弟姐妹，本"大寨王"现做如下决定：凡每期提前还债者，赏！凡每期超过规定时间没有还债者，罚！凡每期还债质量高者，赏！凡每期应付了事者，罚！

ii 次世代全线进攻，编辑部也立刻分为两大阵营，"购机派"现在以一人的微弱力量独自对抗实力强大的"蹦机派"，但愿我也能早日加入购机派行列，不过还是先期待这种"每个月刚发了工资就盼月底到来"的日子马上结束现实些－_－

iii 成长是看不见的东西，或许你没有察觉到，并不是周围的人强迫你做什么，是你自己想要把什么都揽到自己身上，责任这个东西，不是一句两句能说清的。



▲日本某生发水广告，贝吉塔荣幸成为广告代言。

# 新作发售表



## 汇率 2006.11.6

| | |
|---|---|
| 100 美元 | 788.04 人民币 |
| 100 日元 | 6.6755 人民币 |
| 100 欧元 | 1002.09 人民币 |
| 100 港币 | 101.31 人民币 |



## 网站调查：面对PS3的高昂价格，您打算选择何时购入？

| 名次 | 投票选项 | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 价格降到 2000 元以内时购入 | 1058 票 |
| 2 | 价格降到 3000 元以内时购入 | 981 票 |
| 3 | 不打算购入 | 414 票 |
| 4 | 在未来一年内购入 | 329 票 |
| 5 | 心仪的游戏发售时购入 | 233 票 |
| 6 | 小型版发售后购入 | 227 票 |
| 7 | 第一时间购入首发机器 | 94 票 |

投票截至 11 月 6 日

## 近期导游

### 战争机器



2006年度X360上最具重量级的游戏是什么？《战争机器》，一款结合了世界最前沿的“虚幻3”游戏开发引擎、将策略动作与好莱坞式的恐怖电影完美结合的游戏！2006年度X360游戏中最具影响力的人物的是谁？马库斯·菲尼克斯，《战争机器》的故事主角，他的魅力将随同游戏深深地烙印在你脑海中！2006度X360上最耀眼的“光环”，《战争机器》当之无愧。

### 宿命传说

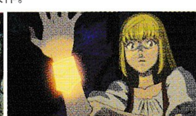
虽是1997年发售的PS游戏《宿命传说》的重制版，但时隔9年的重新制作，则是一份新的感动。全新描绘的世界、超进化的战斗画面，华丽的效果与二代相比有过之而无不及。当然，本作不单是画面上的飞跃，台词全面更新、剧情全程语音化、聊天系统焕然一新、迷宫重新构造……这些都足以表明制作组的良苦用心，对于这样的复刻攻势，“传说”玩家怎能抵挡？



### 圣女贞德

由Level-5制作的全新S·RPG作品，本作以15世纪初英法战争为背景，讲述继承了神圣手镯的法国传奇女英雄贞德与英军以及魔物们战斗的奇幻故事。游戏中共有超过100种的技能石头，装备后可以习得相应的技能和魔法，育成角色的自由度相当高。另外，本作中还将会有两种前所未有的新战斗系统登场，绝对是近期PSP上必玩的大作。





### 恶魔城 迷宫的回廊

以“《恶魔城》系列”2D时代的革命为目标，这款系列最新作中采用了颇具吸引力的双主角系统，玩家既可以操作使用传说中的鞭子“吸血鬼杀手”的乔纳桑，也可以随时切换擅长强力魔法的夏洛特，并可根据各自不同的能力特点来破解游戏中设置的谜题。遭遇强敌时，还可以使用强力的合体攻击技。本作是否能突破“月下”的辉煌，就交由玩家亲自去体验吧。



## 硬件贴士：PS3与HDMI接口

在PS3即将全面发售之际，就让我们来了解一下最近被谈论最多的名词“HDMI”。

HDMI，全称是High Definition Multimedia Interface，它是播放设备与电视间进行信号输送的新规格。它的特点首先是传输带宽高，采用无压缩传输技术，能够更完美地还原高清晰视频和声音，其次是采用了先进的辅助分组数据传输技术成功地实现了与音频信号的整合，可以同时传输高清晰图象和数字音频。

值得一提的是，PS3主机将支持最新出台的HDMI1.3规格，新的1.3规格与之前的规格相比，数据传输频率由原来的165MHz（带宽为4.95Gbit/s）提升到340MHz（带宽为10.2Gbit/s），色深由原来最高24位提高至最高48位，色彩表现从原来的100万色提高至10亿色，画面质量的提升不言而喻。

## 2006 年 11 月 11 日 —2006 年 12 月 7 日

### PS2

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006 年 11 月 | | | |
| 16 | 战国无双 2 帝国 | 战国无双 2 Empires | Koei | ACT | 4280 日元 |
| 16 | 魔法老师涅吉!? 第3课时~恋爱、魔法与世界树传说~ | ネギま！？ 3时间目～恋と魔法と世界树传说！ | Konami | A·AVG | 5980 日元 |
| 16 | 火影忍者 木叶之魂 | NARUTO—ナルト—木ノ叶スピリッツ！！ | NBGI | ACT | 6800 日元 |
| 22 | 白色气息～绊～ | ホワイトブレス～绊～ | KID | AVG | 6800 日元 |
| 22 | 吉他高手 V2 & 狂热鼓手 V2 | ギターフリークス V2 & ドラムマニア V2 | Konami | MUG | 6980 日元 |
| 22 | J 联盟实况足球 10+ 欧洲联赛 '06-'07 | J リーグ ウィニングイレブン 10+ 欧洲リーグ '06-'07 | Konami | SPG | 6980 日元 |
| 22 | 宿命传说 | テイルズ オブ デスティニー | NBGI | RPG | 6800 日元 |
| 30 | 假面超人 | 假面ライダーカブト | NBGI | FTG | 5980 日元 |
| 30 | 数码宝贝救援队 外传任务 | デジモンセイバーズ アナザー ミッション | NBGI | RPG | 6800 日元 |
| 30 | 召唤之夜 4 | サモンナイト 4 | Banpresto | RPG | 6800 日元 |
| | | 2006 年 12 月 | | | |
| 7 | 如龙 2 | 龙が如く 2 | SEGA | A·AVG | 6800 日元 |
| 7 | 桃太郎电铁 16 北海道大移动之卷！ | 桃太郎电铁 16 北海道大移动の巻！ | Hudson | TAB | 6800 日元 |
| 7 | 机动战士高达 SEED DESTINY 连合对扎夫特 II PLUS | 机动战士ガンダム SEED DESTINY 连合 vs.Z.A.F.T.II PLUS | NBGI | ACT | 6800 日元 |
| 7 | 太鼓之达人 七代目 | 太鼓の达人 ドカッ！と大盛り七代目 | NBGI | MUG | 4500 日元 |

### PS3

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006 年 11 月 | | | |
| 11 | 源氏～神威奏乱～ | GENJI～神威奏乱～ | SCEJ | ACT | 5980 日元 |
| 11 | 抵抗：灭绝人类 | RESISTANCE～人类没落の日～ | SCEJ | ACT | 5980 日元 |
| 11 | 机动战士高达 目标锁定 | 机动战士ガンダム ターゲット インサイト | NBGI | ACT | 6980 日元 |
| 11 | 山脊赛车 7 | リッジレーサー 7 | NBGI | RAC | 6980 日元 |
| 11 | 宫里三兄弟内藏 SEGA 高尔夫俱乐部 | 宫里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB | SEGA | SPG | 6800 日元 |
| 14 | NBA 2K7 | NBA 2K7 | 2K Sports | SPG | 59.99 美元 |
| 14 | 刺猬索尼克 | Sonic the Hedgehog | SEGA | ACT | 59.99 美元 |
| 14 | 使命召唤 3 | Call of Duty 3 | Activision | FPS | 59.99 美元 |
| 16 | 麻雀格斗俱乐部 全国对战版 | 麻雀格斗俱乐部 全国对战版 | Konami | TAB | 4980 日元 |
| 17 | 未名传奇：暗黑王国 | Untold Legends：Dark Kingdom | SOE | A·RPG | 59.99 美元 |
| 22 | 麻雀大会 IV | 麻雀大会 IV | KOEI | TAB | 4800 日元 |
| | | 2006 年 12 月 | | | |
| 7 | 机车风暴 | MotorStorm | SCEJ | RAC | 5980 日元 |

### PSP

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006 年 11 月 | | | |
| 16 | 恶代官漫游记 | 恶代官漫游记 | Global | TAB | 4800 日元 |
| 16 | 重装战将 | ヴルカヌス | Compile Heart | ACT | 4800 日元 |
| 16 | 数独 | SUDOKU 数独 | Hudson | PUZ | 2800 日元 |
| 22 | 约束之地 利维艾拉 | Riviera ～约束の地リヴィエラ～ | Sting | RPG | 4800 日元 |
| 22 | 圣女贞德 | JEANNIE D'ARC（ジャンヌ・ダルク） | SCEJ | S·RPG | 4800 日元 |
| 30 | 能量宝石 便携版 | パワーストーン ポータブル | Capcom | FTG | 4800 日元 |
| 30 | 我的迷宫 | 己のダンジョン | Climax | SLG | 4800 日元 |
| 30 | 智能执照 2 | インテリジェント ライセンス 2 | Now Production | ETC | 4800 日元 |
| 30 | 魔界战记 便携版 | 魔界战记ディスガイア PORTABLE | 日本一软件 | SLG | 4800 日元 |
| | | 2006 年 12 月 | | | |
| 7 | 啪啦啪拉啪 | パラッパラッパー | SCEJ | MUG | 3800 日元 |
| 7 | 麻雀格斗俱乐部 全国对战版 | 麻雀格斗俱乐部 全国对战版 | Konami | TAB | 4980 日元 |
| 7 | 捉猴啦！比波猴赛车 | サルゲッチュ ピポサルレーサー | SCEJ | RAC | 4980 日元 |

### Wii

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006 年 11 月 | | | |
| 14 | GT 职业赛车 | GT Pro Series | Ubisoft | RAC | 49.99 美元 |
| 14 | 合金弹头精选集 | Metal Slug Anthology | SNK Playmore | ACT | 39.99 美元 |
| 19 | 使命召唤 3 | Call of Duty 3 | Activision | FPS | 49.99 美元 |
| 19 | 能源小精灵 | Elebits | Konami | ACT | 49.99 美元 |
| 19 | 疯狂卡车 | Excite Truck | Nintendo | RAC | 49.99 美元 |
| 19 | 孤岛惊魂 复仇 | Far Cry Vengeance | Ubisoft | FPS | 49.99 美元 |
| 19 | 极品飞车 卡本峡谷 | Need for Speed Carbon | EA | RAC | 49.99 美元 |
| 19 | 雷曼 疯狂兔子 | Rayman Raving Rabbids | Ubisoft | ACT | 49.99 美元 |
| 19 | 赤钢铁 | Red Steel | Ubisoft | ACT | 49.99 美元 |
| 19 | 超级猴球：香蕉闪电战 | Super Monkey Ball：Banana Blitz | SEGA | ACT | 49.99 美元 |
| 19 | 分裂细胞 双重间谍 | Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent | Ubisoft | ACT | 49.99 美元 |
| 19 | 塞尔达传说 黄昏公主 | The Legend of Zelda：Twilight Princess | Nintendo | ACT | 49.99 美元 |
| 19 | Wii Sports | Wii Sports | Nintendo | SPG | 49.99 美元 |
| 21 | 龙珠 Z：电光石火！NEO | Dragon Ball Z：Budokai Tenkaichi 2 | Atari | FTG | 49.99 美元 |

### NDS

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006 年 11 月 | | | |
| 16 | 魔术大全 | マジック大全 | Nintendo | ETC | 3800 日元 |
| 16 | 恶魔城 迷宫的回廊 | 恶魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス | Konami | ACT | 4980 日元 |
| 22 | 我们的太阳 Django&Sabata | ボクらの太阳 Django&Sabata（ジャンゴ & サバタ） | Konami | A·RPG | 4980 日元 |
| 22 | 流行魔女 爱情与果实 DS 精选 | オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DS コレクション～ | SEGA | ETC | 5800 日元 |
| 23 | JUMP 终极明星大乱斗 | JUMP ULTIMATE STARS（ジャンプアルティメットスターズ） | Nintendo | FTG | 4800 日元 |
| 30 | 索斯机械兽竞技场 | ゾイドバトルコロシアム | Takaratomy | AVG | 4800 日元 |
| 30 | 口袋原创系列 在遥远的时空中 舞一夜 | ポケットシナリオシリーズ 遥かなる时空の中で 舞一夜 | Koei | AVG | 4800 日元 |
| 30 | 坦克大战 | タンクビート | Mile Stone | ACT | 4800 日元 |
| | | 2006 年 12 月 | | | |
| 7 | 童话枪手 小红帽 | おとぎ铳士 赤ずきん | Konami | AVG | 4980 日元 |
| 7 | 麻雀格斗俱乐部 DS Wi-Fi 对应版 | 麻雀格斗俱乐部 DS Wi-Fi 对应版 | Konami | TAB | 4980 日元 |

### X360

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006 年 11 月 | | | |
| 12 | 战争机器（繁体中文版） | Gears of War | Microsoft | ACT | 1380 新台币 |
| 14 | 刺猬索尼克 | Sonic the Hedgehog | SEGA | ACT | 59.99 美元 |
| 15 | 死或生极限沙滩排球 2（美版） | Dead or Alive Xtreme 2 | Tecmo | SPG | 79.99 美元 |
| 22 | 死或生极限沙滩排球 2 | デッド オア アライブ エクストリーム 2 | Tecmo | SPG | 8800 日元 |
| 22 | 卡片召唤师 传奇 | カルドセプト サーガ | NBGI | TAB | 6980 日元 |
| 30 | 超级机器人大战 XO | スーパーロボット大战 XO | Banpresto | S·RPG | 6980 日元 |
| | | 2006 年 12 月 | | | |
| 7 | 泽卡贝因 NOT | ゼーガペイン NOT | NBGI | ACT | 6800 日元 |
| 7 | 蓝龙 | ブルードラゴン | Microsoft | RPG | 6800 日元 |




[Web Show]

错误的牛顿三大定律

电脑迷的发烧情书

天生爱做梦

[休闲吧]

城寨书房 · 另一种回忆录
音乐茶座 · Winter Love
电影空间 · 鸡犬不宁
流行服饰 · 潮流腕带
健身教室 · 肱三头肌的训练方法
新潮数码 · iPod nano 8GB 红色版

[美优馆]

# 久住小春
# Koharu Kusumi


2006.11B Vol.17 ¥5.80元

ISBN 7-88488-910-2





LEVELUP 游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

>> LeveL 18 (2006.12A) 11月24日见！